HOMO ABSCONDITUS

CHRISTIAN SIGHINOLFI

I GUERRIERI-LUPO NELL'EUROPA ARCAICA

ASPETTI DELLA FUNZIONE GUERRIERA E METAMORFOSI RITUALI PRESSO GLI INDOEUROPEI

il Cerchio
Iniziative editoriali

HOMO ABSCONDITUS

Christian Sighinolfi

I guerrieri-lupo nell'Europa arcaica

Aspetti della funzione guerriera e metamorfosi rituali presso gli indoeuropei

via dell'Allodola, 8 - 47900 Rimini
e-mail: ilcerchio@iper.net
www.ilcerchio.it

ISBN 88-8474-054-1

Premessa

Il libro che si offre al lettore grazie al lavoro del Sighinolfi e alla meritoria attività editoriale de *Il Cerchio* non è un libro comune. Innanzitutto è un libro semplice, che raramente recide il cordone ombelicale con le fonti documentarie. È, poi, un libro di lettura scorrevole, equilibrato nella scelta della documentazione e conseguente nella sua analisi. Infine, getta luce su una tradizione antica e dimenticata, comune a parecchi popoli di lingua (e cultura) indeuropea, indirizzandosi verso le popolazioni germaniche, in particolare scandinave. Non è un fatto trascurabile, poiché la rappresentazione della cultura dei Germani appare, anche nella letteratura specialistica, spesso viziata da luoghi comuni. È facile e comodo rappresentare coloro che furono in parte nostri progenitori un popolo o un insieme di popoli barbari, vicino allo stato di natura, in cui prevale l'istintività e un rapporto immediato col mondo circostante. In sostanza si trascura di riconoscere ai Germani la ritualità e formalità di fenomeni culturali, nel senso definito parecchi decenni or sono da Norbert Elias.

Può allora apparire che l'uomo-lupo costituisca l'elemento più rappresentativo di questa cultura embrionale, in cui il tratto della brutalità e della ferinità prevale su quello della umanità. Nondimeno, dal libro che presentiamo appare esattamente il contrario. Si constata che la figura dell'uomo-lupo è concepibile soltanto in una società dalle dinamiche complesse. L'uomo-lupo è prima di tutto una determinazione

sociale e giuridica. Di questa figura oggi non è rimasto che il tratto fiabesco, per quanto orribile, ma essa fu in principio tutt'altro.

Innanzitutto il nome. In tedesco è oggi *Werwolf*, in inglese *werewulf*. Si tratta di un sostantivo composto nel cui secondo membro è abbastanza facile riconoscere la parola tutt'oggi usata nelle due lingue per designare il lupo. Il significato del primo membro è, invece, non così immediato. Accogliendo una etimologia diversa da quella proposta da Gianna Chiesa Isnardi e accolta dal Sighinolfi, si può vedere in *Wer-* (*were-*) un'antica parola (in germanico comune **wiraz*), che trova riscontro nel latino *vir* "uomo (maschio)", al plurale, "soldati", e nel sanscrito *vīras* "uomo di rilievo", "eroe". La presenza del termine in aree così distanti garantisce sulla sua antichità. Nelle lingue germaniche antiche ne restano però tracce soltanto in antroponimi e, forse, in qualche iscrizione runica.

Si tratta dunque di una designazione il cui significato originario non risulta più ben definito e che tende a generalizzarsi, laddove rimane attestata, in un non ulteriormente specificato "uomo", "guerriero". *Werwolf* e *werewulf* sono dunque composti descrittivi (*karmadharaya*, secondo una definizione dotta desunta dalla grammatica indiana), con cui si vuole indicare un particolare tipo di lupo che viene identificato con il guerriero. Occorre perciò definire l'uomo-lupo all'interno della ideologia guerriera. Ma la dimensione del guerriero all'interno della tradizione germanica è sociale e piuttosto complessa.

Tuttavia il guerriero-lupo ha qualcosa di diverso e particolare che lo distingue, pericolosamente, dai guerrieri. Non tutti i guerrieri sono guerrieri-lupo, anche se tutti i guerrieri-lupo sono guerrieri.

Nel libro che ci si avvia a leggere si troveranno ben illustrati i comportamenti di questi individui. Sono presi da un particolare stato psichico, che li porta a combattere temporaneamente con un coraggio e uno sprezzo del pericolo, della vita propria e altrui; sono essi stessi armi temibili, ma si rivelano socialmente pericolosi e inaffidabili; se il cavaliere medievale, la cui immagine ci è trasmessa dall'epica tedesca media, ha per modelli di comportamento l'educazione, l'autocontrollo e la misura, il guerriero-lupo trova la sua misura naturale nell'eccesso. Ci si può allora domandare in cosa consista questo eccesso, che si

manifesta in un comportamento alterato, in una sorta di patologia, che oggi potremmo diagnosticare maniaco-depressiva. Il cavaliere dei romanzi arturiani, in generale, non lascia spazio all'istintività; o, almeno, tanto è migliore quanto più l'istintività è bandita dal suo comportamento. È leale, tanto nell'amore quanto nell'affrontare in duello gli avversari a differenza del guerriero-lupo, che combatte anche senz'armi e senza regole, spesso a mani nude, come Beowulf che affronta Grendel.

È eloquente il comportamento del più raffinato, forse, poeta norreno, Egill figlio di Grímr il Calvo. Racconta la sua *Saga* che, dovendo affrontare un *berserkr*, contro cui nulla valevano spada e lancia, abbia gettato via le armi e lo abbia scannato azzannandolo alla giugulare. Sarebbe tuttavia sbagliato ricondurre l'eccesso del guerriero-lupo alla forza bruta. Le fonti raccolte in questo libro dicono, a una lettura attenta, altro. La condizione del guerriero-lupo è, in primo luogo, psicologica e fisiologica. Consideriamo nuovamente Egill. Il comportamento ricordato sopra è ereditario. Suo padre s'incupiva col calar della sera ed era capace di uccidere in scatti rabbiosi servi ai quali era stato affezionato per anni. Il nonno del poeta aveva poi un nome che diceva tutto, chiamandosi Kveld-Úlfr, che potremmo tradurre "Lupo Vespertino". D'altro canto un intero ramo della famigia di Egill, ben esemplificato dal fratello Þórolfr e dal figlio dello stesso Egill, Björn, era esente da un simile comportamento.

Nell'eccesso occorre perciò riconoscere un tratto ereditario. Più precisamente questa era la concezione delle antiche popolazioni germaniche. Il comportamento patologico veniva ricondotto a caratteristiche ineluttabili determinate non dall'individuo ma dalla Sippe. Era un modo per giustificare culturalmente la presenza di individui instabili i quali, perché uomini liberi e giuridicamente responsabili, avrebbero potuto condurre alla crisi nell'organizzazione sociale. Costoro vengono, di conseguenza, sovente assimilati ai lupi, i quali hanno una loro società, cacciando in branco, ma non usano altre armi se non quelle geneticamente offerte loro. Ignorano l'uso di strumenti, ma sono famelici, astuti e organizzati. Vivono ai margini dello spazio occupato dall'uomo. Il loro ambiente è la brughiera e la foresta.

I *berserkir* hanno, nondimeno, una funzione positiva, definendo per contrasto la società interamente umana. I guerrieri-lupo additano le caratteristiche dell'uomo che costruisce aggregati sociali, vale a dire il sapiente esercizio della tecnica e della consapevolezza della loro individualità nei confronti della *Sippe*. Di contro, il guerriero-lupo soltanto apparentemente esprime l'individualità. Le sue capacità provengono dal codice genetico e la sua dimensione è comprensibile soltanto all'interno di un branco di ascendenti e discendenti e di un sodalizio sorto non per volere autocosciente, ma per comunità e affinità di istinti.

Il guerriero è l'individuo che, all'interno delle regole sociali, agisce responsabilmente definendo il suo ruolo per quel che può la consapevolezza che sviluppa di sé e degli altri. Volontariamente stringe il contratto del *comitatus* e volontariamente va alla guerra, se è necessario. Uccide non a mani nude, ma con strumenti che la tecnica ha (forse sciaguratamente) ingegnato. Il guerriero uccide, il guerriero-lupo massacra; il primo decide e stringe patti, che potrà con vergogna e per vantaggio rompere, l'altro attende soltanto che il suo stato patologico prevalga per bere il sangue del nemico. Poi sarà come gli altri uomini, ma più debole e incerto, poiché è un uomo a metà.

Sarebbe però un errore non considerare la rappresentazione del guerriero-lupo un fatto culturale. Essa viene colta solo in contrasto con la normale organizzazione sociale, in cui i guerrieri non trascurano di esprimere la loro individualità cosciente. Che il guerriero-lupo debba essere definito culturalmente e socialmente risulta evidente anche da un altro fatto. Come si vedrà affrontando le pagine di questo volume sussiste un legame assai stretto fra questo tipo di guerrieri e Odino. Odino è una divinità complessa che nella religione dei Germani assume aspetti diversi e non facilmente armonizzabili. È una divinità psicopompa, che conduce i morti nelle sedi ultraterrene, come testimonia l'identificazione già presente in Tacito con Mercurio, ma è anche il dio che dona la poesia agli uomini, che diffonde i segni runici, che è esperto di divinazione.

In una qualche dimensione è, però, anche una divinità guerriera, che accoglie i propri devoti nella Valhalla dopo la morte e che in vita

può assisterli o togliere loro il suo favore. I tratti del dio poeta, del dio delle rune e della divinazione e, infine, del dio guerriero si riassumono nel suo nome che in realtà è un appellativo, significando "invasato". Ora, nella tradizione norrena, l'esercizio della poesia, così come quello della divinazione, richiede una concentrazione particolare che conduce alla astrazione della coscienza individuale. In questo orizzonte è possibile *diventare* uomini-lupo, sublimando o simulando uno stato originariamente patologico. La natura diviene, in questo modo, cultura. Odino è il catalizzatore di una simile esperienza.

Tuttavia, questo sviluppo dell'ideologia guerriera risulta assolutamente elitario né appare indenne dagl'inconvenienti riscontrati sopra relativamente al rapporto fra uomini-lupo e assetto sociale. Gli uomini-lupo, sebbene devoti a Odino, avranno sempre una cifra di dirompente asocialità. La marginalità degli uomini-lupo si rivela anche in questo tentativo di "razionalizzare" la loro collocazione attraverso la particolare devozione a una divinità complessa e poliedrica.

È allora naturale che la figura dell'uomo-lupo abbia avuto tanto successo nei lettori e negli interpreti moderni. Essa rappresenta l'esperienza estrema e l'eccesso, la forza invincibile e il rifiuto di una coscienza ricondotta dalle norme sociali a misura e a ragione. La condizione dell'uomo-lupo pare alludere a una realtà oscura e istintivamente non banale, a un cenno di superuomismo che chiunque, ma in particolare chi è debole di nervi, vorrebbe sviluppare. L'uomo-lupo appare l'esempio di un individuo la cui forza e potenza sono illimitate. Ma non è così, né presso i Germani né presso i moderni.

L'uomo-lupo, al contrario, è oblio della coscienza e dell'individuo nel codice genetico; è un esule che non partecipa alla costruzione né della società né della propria individualità, e perciò si rivela appartenere a una specie destinata all'estinzione. Privo di capacità di adattamento cerca di sopravvivere, ma invano. Come un individuo con caratteri regressivi tornerà timidamente ad apparire nel corso delle generazioni, per soccombere comunque, tuttavia e grazie a Dio.

Altrove stanno i modelli da seguire. In quel Gunnarr di Hlíðarendi per esempio, che, nella *Saga di Njáll*, muore con onore e dignità perché "*i suoi campi di segale non gli erano mai parsi così belli*", e va-

leva perciò, benché bandito e a rischio di morte, rimanere in Islanda. Oppure in quel fratello di Egill, Þórolfr, che muore avanzando fino ai piedi del suo avversario Aroldo Chiomabella, sapendo che in tal modo la sua famiglia avrebbe potuto esigere riscatto e vendetta. O, ancora, in Helgi, eroe gentile, che va a morte certa perché non si tradisce la parola data. E in Högni dei Nibelunghi, che ride in faccia a chi gli strappa il cuore dal petto; e nello stesso Njáll, che verrà arso nella sua masseria: prima di morire raccomanda alla moglie e al nipotino di morire compostamente, poiché poi si troveranno i cadaveri e, se si deve morire, conviene morir bene.

Tutti costoro muoiono consapevoli della loro individualità e della loro dignità di uomini liberi. Non vanno alla morte senza criterio, ma consapevoli che il loro sacrificio servirà a qualcosa. Al loro onore, alla loro fama, all'affermazione dei principi di libertà individuale che assicurano lo sviluppo di una società le cui basi risiedono innanzitutto nelle determinazioni giuridiche, le quali regolano le relazioni fra individui.

L'uomo-lupo che uccide inesorabilmente non è un modello. Le capacità che possiede gli vengono dalla nascita, né si può decidere quando o con quali qualità nascere. Si può però decidere come morire. È nella morte che è possibile compiere una scelta ed è alla morte che si affida la valutazione dei principi propri e della società in cui si è vissuti. Per uccidere è sufficiente liberarsi della propria coscienza individuale; e qualsiasi mezzo va bene. Ma perché la morte ci trovi vivi occorre altro, vale a dire consapevolezza di quello che si è diventati.

Questo racconta la storia degli uomini-lupo.

Marcello Meli

Prefazione

La nostra cultura ha relegato i guerrieri-lupo e orso scandinavi, i cinocefali longobardi e altre forme simili di guerrieri nel fervido mondo della fantasia, ma in realtà quegli uomini esistettero veramente e grazie agli autori nordici e ad abili narratori gaelici, latini, greci e di altre culture indoeuropee possiamo oggi leggere le loro imprese, conoscere quali erano i loro comportamenti "eccessivi" e quali costumi erano soliti indossare. Certamente non bisogna prendere per vere tutte le esagerazioni forniteci dai racconti.

Questo studio si propone di sviluppare alcuni aspetti della funzione guerriera presso gli indoeuropei con particolare riguardo per talune società del mondo germanico-scandinavo. Naturalmente forme simili di guerrieri si possono trovare in tutto il mondo: in Africa, in America o in Asia.

La prima parte di questo lavoro tratterà, nel primo capitolo, della figura mitica del *berserkr* (guerrriero-orso) e dell'*úlfheðinn* (guerriero-lupo), lasciando ampio spazio ai racconti e alle saghe nordiche medievali. Nel corso della lettura di queste ultime è necessario tenere conto di alcuni aspetti socio-culturali che possono aver influito sulla loro redazione. Anticamente, com'è noto, le popolazioni germaniche non conoscevano la scrittura, fatta eccezione per i caratteri simbolico-magici delle rune, quindi le saghe nordiche, che furono messe per iscritto solo dopo l'introduzione del cristianesimo, descrivono quei particolari guerrieri, probabilmente in modo parzialmente distorto ri-

spetto a quella che doveva essere la realtà. Nel secondo capitolo verrà analizzato il guerriero-cinocefalo longobardo della *Historia Langobardorum* di Paolo Warnefrido, detto Paolo Diacono. Come osservato precedentemente a proposito degli aspetti socio-culturali, anche in questo caso ci troveremo davanti a un'opera scritta da un ecclesiastico che probabilmente non conosceva, o fingeva di non conoscere, alcune pratiche guerriero-religiose precristiane del suo popolo.

La seconda parte verterà su altri popoli e tribù di origine indoeuropea, non germanici, come a esempio i Celti, gli antichi romani e i greci, che conservano nella loro mitologia alcuni ricordi, seppur sfumati, di gruppi di guerrieri e di alcuni aspetti della funzione guerriera simili per usi e attributi a quelli trattati nella prima parte.

Lo scopo di questo studio è quello di far risaltare le molte similitudini che vi sono tra diverse società di guerrieri geograficamente e cronologicamente distanti tra loro, ma pur sempre appartenenti alla sfera indoeuropea.

Nonostante si possa affermare la comune origine di queste popolazioni e di questo tipo particolare di guerrieri si potrebbe forse ipotizzare anche un influsso di sostrato dell'Europa preindoeuropea, il che è tuttavia difficilmente verificabile. Tuttora restano ancora molti problemi insoluti sui culti e sulle usanze di quegli uomini, ma non si può escludere che in un futuro più o meno lontano possano essere elaborate nuove teorie sulla base di nuovi studi.

Per quanto riguarda lo studio e le comparazioni delle diverse culture si è fatto riferimento a fonti storiche antiche e medievali con richiami a testi originali in latino e in antico nordico con le relative traduzioni. Le citazioni in greco sono solo in traduzione.

C. S.

Parte prima

I GUERRIERI DELLA MITOLOGIA GERMANICO-SCANDINAVA

Capitolo I

Guerrieri-lupo (úlfheðnar) e guerrieri-orso (berserkir) scandinavi

Le nostre conoscenze riguardanti la religione e la mitologia degli antichi popoli germanici si basano principalmente sui Germani settentrionali, e le notizie inerenti l'antico mondo germanico-scandinavo ci sono pervenute prevalentemente attraverso testi redatti in latino e in antico nordico. Per quanto riguarda i primi, tra questi si può citare come testo di assoluta importanza il *De origine et situ germanorum* o *Germaniae* (*Germania*) di Publio Cornelio Tacito, opera che analizza la struttura sociale dei Germani e descrive geograficamente ed etnograficamente i popoli che vivevano oltre le frontiere dell'impero romano nel I secolo d.C. Un'altra fonte è rappresentata dal libro IV delle *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum* (*Opere dei vescovi della Chiesa di Amburgo*) intitolato *Descriptio insularum Aquilonis* (*Descrizione delle isole del Settentrione*) di Adamo da Brema, canonico di Brema e Amburgo, nella quale vengono descritti alcuni culti pagani che sopravvivevano nella Svezia dell'XI secolo, e poi ancora le *Gesta Danorum* (*Le imprese dei danesi*) di Saxo Grammaticus, opera che spiega con ricchezza di particolari la preistoria eroica e mitologica del Nord del XII secolo. Tra le numero-

se composizioni redatte in antico nordico spetta un posto di rilievo all'*Edda*, poetica o antica e detta anche di Sæmundr[1], una raccolta di carmi mitologici ed eroici che risale alla seconda metà del XIII secolo; l'*Edda* di Snorri Sturluson, opera che illustra la mitologia nordica e la religione degli antichi abitanti della Scandinavia pagana del XIII secolo e numerose saghe nordiche medievali.

Attraverso l'analisi accurata delle fonti storiche si possono, in alcuni casi, scorgere le figure mitiche degli *úlfheðnar* e dei *berserkir*, i loro comportamenti e l'alone di mistero che circonda questi mitici e temutissimi guerrieri.

Gli *úlfheðnar* (sing. *úlfheðinn*) e i *berserkir* (sing. *berserkr*) erano dei guerrieri consacrati al dio Odino[2]. Il termine *úlfheðinn* è formato da *úlfr* "lupo" e da *heðinn*[3] "casacca" o "corto capo di vestiario senza maniche con un cappuccio di pelle", mentre la parola *berserkr* è formata da *bera* "orsa" e da *serkr* "camicia, veste senza maniche, abito militaresco"[4]. Alcuni studiosi, come per esempio il filologo svedese Erik Noreen, sostengono che il primo elemento del termine *berserkr* (*ber-*) derivi dall'antico nordico (aggettivo) *berr* "nudo, privo di veste"[5]. Probabilmente tale teoria fa riferimento al termine *brynjulausir* "privi di corazza" usato da Snorri Sturluson nella *Ynglinga saga* (*Saga degli Ynglingar*) e riferito ai guerrieri di Odino.

1 La cosiddetta *Edda* poetica è conservata in un manoscritto denominato *Codex Regius* (*Konungsbók eddukvæði*: ms. Gl. kgl. Sml. 2365, 4°). Questo manoscritto venne trovato presso Skálholt (Islanda) dal vescovo Brynjólfur Sveinsson (1605-1675) nel 1643 e fu attribuito erroneamente all'erudito Sæmundr il saggio. Nel 1662 il vescovo donò il prezioso manoscritto al re di Danimarca Federico III. Da quell'anno venne custodito gelosamente nella Biblioteca Reale di Copenaghen e solamente il 22 aprile 1971, dopo una complessa vicenda giudiziaria, il *Codex Regius* venne riportato in Islanda (Reykjavík).

2 Secondo lo studioso G. Dumézil gli *úlfheðnar* e i *berserkir* sarebbero i corrispettivi terrestri degli *einherjar* dei quali Odino si circonda nella Valhalla. Nel *Vafþrúðnismál* (*Dialogo di Vafþrúðnir*) è scritto che: "*Tutti gli "scelti"* [*einherjar*] *nelle corti di Odino / si battono giorno dopo giorno: / decretano chi deve soccombere e dalla mischia se ne vanno a cavallo; / insieme, poi, siedono in pace*" (*Il canzoniere eddico* (trad. it. a cura di P. Scardigli), Milano 1982, 41, pag. 53. Uno dei numerosi appellativi del dio Odino è il termine *Alföðr* "padre di tutti". Odino è anche padre di divinità minori delle quali non conosciamo altro che il nome, ma che sembrano incarnare le sue qualità di "dio guerriero" come per esempio *Hildólfr* "lupo della battaglia" e *Sigi* (o *Siggi*) "vittorioso".

3 Il termine *heðinn* potrebbe derivare dall'antico nordico *haðna* "capra"; cfr. J. de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden 1961, pag. 200. Probabilmente, presso le antiche popolazioni del Nord, la parola *haðna* indicava l'uso di coprirsi con pelli di capra.

Sia i *berserkir* che i loro omologhi, gli *úlfheðnar*, combattevano indossando le pelli dei rispettivi animali e questo uso aveva molto probabilmente un significato magico-religioso. Il rivestirsi della pelle dell'animale, infatti, aveva lo scopo di mettersi in contatto fisico con esso; inoltre il legame guerriero-animale poteva diventare anche psicologico in quanto il guerriero non solo era in grado, tramite la pelliccia, di sentire la furia del lupo o dell'orso dentro di sé, ma aveva la possibilità di assumerne le sembianze.

Presso i popoli arcaici si riteneva che per assumere determinate forze o caratteristiche di alcuni animali fosse necessario indossarne la pelle o possederne una parte del corpo; la pelliccia dell'animale racchiude quindi la sua forza e la sua virtù e, se indossata, è in grado di trasmettere tali qualità all'uomo[6].

L'uso di vestirsi con pelli animali o dipingersi il corpo per scopi rituali era una pratica conosciuta fin dai tempi più remoti. Già Publio Cornelio Tacito, politico e storico romano nato nel 56-57 ca. e morto nel 120 ca. d.C., nella sua opera *De origine et situ germanorum* (*Germania*) scrive: "*Ceterum Harii super vires, quibus enumeratos paulo ante populos antecedunt, truces insitae feritati arte ac tempore lenocinantur: nigra scuta, tincta corpora; atras ad proelia noctes legunt ipsaque formidine atque umbra feralis exercitus terrorem inferunt, nullo hostium sustinente novum ac velut infernum adspectum; nam*

4 J. de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch* cit., pag. 34.

5 E. Noreen, *Ordet bärsärk*, "*Arkiv för nordisk filologi*", XLVIII, 1932, pagg. 242-254.

6 G. Chiesa Isnardi, *Il lupo mannaro come superuomo*, in: *Il superuomo e i suoi simboli nelle letterature moderne* III (a cura di E. Zolla), Firenze 1973, pag. 21.

primi in omnibus proelis oculi vincuntur" (Per quanto riguarda le altre genti, gli Arii[7], oltre ad avere forze superiori a quelle dei popoli sopra citati, accrescono nel loro truce aspetto la loro naturale ferocia con l'artificio e con la scelta del momento per combattere; portano scudi neri, si tingono il corpo e scelgono per la battaglia notti di tenebra; col solo orrore di questo esercito di neri fantasmi essi incutono terrore, poiché nessun nemico può reggere a quella straordinaria e quasi infernale visione, dato che in ogni battaglia i primi ad essere soggiogati sono gli occhi)[8].

Mascherarsi o travestirsi con pelli animali poteva avere diversi significati e nell'episodio appena descritto il "travestimento" veniva usato per incutere timore al nemico in battaglia.

Una descrizione dei guerrieri scandinavi ci è fornita da Snorri Sturluson, uomo politico ed erudito islandese nato a Hvammr nel 1178 e morto assassinato a Reykjaholt la notte del 23 settembre del 1241, che nella prima parte della *Heimskringla* (*Orbe terrestre*), la *Ynglinga saga* (*Saga degli Ynglingar*), riferendosi al dio Odino scrive: "*En hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, ...*" (I suoi uomini invece avanzavano senza corazza invasi dalla furia come cani o lupi, ...). Il termine *brynjulauss* "privo di corazza" è riferito ai *berserkir* e riguarda il loro modo di affrontare il combattimento. Sempre in riferimento agli uomini di Odino Snorri Sturluson scrive: "*bitu í skjoldu sína, váru sterkir sem birnir eða griðungar; þeir drápu mannfólkit, en hvártki eldr né járn orti á þá; þat er kallaðr berserksgangr*" (... mordevano nei loro scudi, erano forti come orsi o tori, sterminavano folle intere. Né il ferro né il fuoco li potevano [fermare], e questa è detta "furia dei *berserkir*")[9].

7 Tribù germanica.

8 P.C. Tacito, *Germania* (trad. it. di B. Ceva), Milano 1998, XLIII, pagg. 284-285.

9 *Saga degli Ynglingar* (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), in: *Storie e leggende del nord*, Milano 1977, pagg. 136-138.

Secondo Georges Dumézil, studioso delle civiltà indoeuropee, i *berserkir* della *Ynglinga saga* (*Saga degli Ynglingar*) non solo erano invasi dalla furia come lupi o cani e forti come orsi o tori, ma si identificavano con gli animali stessi nei loro atteggiamenti predatori. Egli infatti scrive: "Il loro furore estrinsecava un essere supplementare che viveva in loro, e gli artifici nel loro modo di vestire, i travestimenti, cui forse alludono il nome di *berserkir* e il suo equivalente *úlfheðnar*, servivano solo ad assecondare, ad affermare questa metamorfosi e ad imporla agli amici e ai nemici atterriti"[10].

I termini *berserkr* e *úlfheðinn* possono essere considerati sinonimi e una conferma ci viene data dal capitolo IX della *Vatnsdœla saga* (*Saga di Vatnsdal*) nella quale è narrato che il re Haraldr sostenne una battaglia violentissima affiancato da molti condottieri importanti tra i quali i "*berserkir*" che erano soprannominati "pelli di lupo"[11]. Bisogna precisare che in alcune fonti nordiche anche i termini *berserkr* e *víkingr* (vichingo) venivano entrambi riferiti ai guerrieri. Nel capitolo VII della *Svarfdœla saga* (*Saga dei valligiani di Svarfaðardalr*) è scritto: "*Hirðmaðr segir: Maðr heiti Moldi, hann er víkingr eðr berserkr...*" ("L'uomo del seguito" dice: Un uomo si chiama Moldi, egli è un vichingo o un *berserkr*...).

Tali termini comparvero per la prima volta nello *Haraldskvæði* (*Carme di Araldo*) o *Hrafnsmál* (*Dialogo del corvo*)[12] di Þorbjörn Hornklófi, scaldo[13] vissuto nel IX secolo che nella sua opera celebrò la vittoria di Haraldr *hárfagr* (Araldo Bellachioma). Una delle descri-

10 G. Dumézil, *Le sorti del guerriero. Aspetti della funzione guerriera presso gli indoeuropei*, Milano 1990, pag. 191.

11 *Saga di Vatnsdal* (trad. it. a cura di M. Scovazzi), in: *Antiche saghe islandesi*, Torino 1973, pag. 161.

12 Il *Dialogo del corvo* venne con tutta probabilità composto nel IX secolo successivamente alla battaglia di *Hafrsfjörðr*.

13 Gli scaldi vengono comunemente considerati i "poeti cortesi" del Nord (IX – XIII sec.). Cfr. M. Gabrieli, *Le letterature della scandinavia*, Milano 1969, pagg. 37-62; L. Koch, *Gli scaldi. Poesia cortese d'epoca vichinga*, Torino 1984, pagg. VII-XXXI.

zioni migliori di questi guerrieri è contenuta proprio dal *Hrafnsmál*, nel quale è il corvo, animale consacrato a Odino, come il lupo, a fare da interlocutore a una valchiria[14]:

> Ruggivano i *berserkir*,
> montava la battaglia,
> urlavano gli *úlfheðnar*
> e squassavano i ferri.
> [...]
> "Troveranno altri temi
> su cui chiacchierare, le serve
> di Ragnhildr[15], *díse*[16] superbe,
> nel preparare da bere:
> non certo gli sbranaeserciti[17]
> che avete visto, affamati
> da Haraldr del sangue dei morti,
> ma sazi dei loro mariti".
> [...]
> Si vede, dai loro vestiti,
> dai loro anelli d'oro,
> la confidenza col re.
> Mantelli rossi addosso
> con bordi scintillanti,
> spade a borchie d'argento,
> cotte tessute di maglie,
> bandoliere dorate,
> elmi sbalzati,
> bracciali ai polsi:
> tutti regali di Haraldr".

14 Le valchirie sono le dee che hanno il compito di stabilire il destino degli eroi nella battaglia. Nella lingua norrena il termine *valkyrja* f. significa ("colei che" sceglie i caduti).

15 Moglie di Haraldr.

16 Divinità femminili.

17 Questo termine viene riferito ai lupi.

Alla XIX strofa la valchiria chiede al corvo:

> "Che ne è dei *berserkir*, voglio chiederti,
> bevitori del mare dei cadaveri?[18]
> Come sono trattati
> i temerari in guerra
> che guardano gli eserciti?".

E infine il corvo dice:

> *Úlfheðnar*, li chiamano,
> gli uomini che insanguinano
> in battaglia gli scudi;
> arrossano le lance
> quando vanno a combattere,
> serrati in un unico rango.
> Solo di quei coraggiosi
> e giustamente, credo
> che il principe si fidi
> per crivellare scudi"[19].

Da questi versi si possono ricavare informazioni utili riguardanti gli atteggiamenti dei *berserkir* in battaglia, gli usi di questi guerrieri

18 Bevitori di sangue.

19 *Hrafnsmál* (a cura di L. Koch), in: *Gli scaldi. Poesia cortese d'epoca vichinga*, Torino 1984, pagg. 13-25. "*grenjuðu berserkir / guðr vas þeim á sinnum, / emjuðu úlfheðnar / ok ísörn dúðu*" – "*Annat skulu þær eiga / ambáttir Ragnhildar / dísir dramblátar / at drykkjumólum, / an ér séð hergaupur, / es Haraldr hafi / sveltar valdreyra, / en verar þeira bræði*" – "*Á gerðum sér þeira / ok á gollbaugum. / at eru í kunnleikum við konung, / feldum ráða rauðum / ok vel fagrrenduðum, / sverðum silfrvöfðum, / serkjum hringofnum, / gyltum andfetlum / ok gröfnum hjölmum, / hringum handbærum, / es þeim Haraldr valði*" – "*At berserkja reiðu vilk spyrja, / bergir hræsævar, / hversu es fengit / þeims í folk vaða / vígdjörfum verum?*" – "*Úlfheðnar heita, / þeirs í orrostum / blóðgar randir bera; / vigrar rjóða, / es til vígs koma; / þeim 's par sýst saman; / áræðismönnum einum / hykk þar undir felisk / skyli sá enn skilvísi, / þeim 's í skjöld höggva*".

e il loro carattere bellicoso. Non è difficile immaginare questi guerrieri-lupo o guerrieri-orso che si gettavano nel mezzo della battaglia menando fendenti e urlando in modo tale da spaventare il nemico e allo stesso tempo per esorcizzarne la paura.

Questi guerrieri di Odino possono essere divisi in due "categorie": da una parte vi sono i *berserkir* e gli *úlfheðnar* che sembrano partecipi dei suoi doni di metamorfosi e della sua magia, siano essi di tipo "invasato" o nobili, cavallereschi e seducenti, come *Sigurðr*[20], l'esempio più celebre; dall'altra vi è il *berserkr* degenerato protagonista di talune saghe nordiche, diventato un brigante senza morale e vergogna, terrore dei contadini e della povera gente[21].

Olaus Magnus, ecclesiastico svedese nato a Linköping nel 1490 e morto a Roma nel 1557, negli ultimi due capitoli del libro XVIII della *Historia de gentibus septentrionalibus* (*Storia dei popoli settentrionali*)[22] racconta che nella notte di Natale si riunivano in un luogo stabilito in precedenza molti "uomini-lupo" provenienti da diversi luoghi; questi uomini-lupo diventavano più feroci dei lupi stessi e aggredivano gli uomini e ogni tipo di animale che fosse diverso da quello nel quale si erano "trasformati". Egli ci racconta inoltre che questi "lupi" entravano nelle cantine all'interno delle quali veniva conservata la birra e, una volta bevuto accatastavano le botti vuote lasciandole l'una sopra l'altra. Era proprio questo uso a renderli dissimili dai lupi veri.

20 *Sigurðr "custode della vittoria"* è l'"Eroe" della mitologia nordica, conosciuto nella tradizione germanica continentale col nome di *Sigfrido*.

21 Anche i Lapponi ne hanno fissato un'immagine nel loro folklore, gli *stalo* "uomini d'acciaio". Cfr. G. DUMÉZIL, *Gli dèi dei Germani*, Milano 1988, pag. 58.

22 OLAUS MAGNUS, *Historia de gentibus septentrionalibus*, Romae 1555 (È stata consultata l'edizione: OLAI MAGNI, *Gentium septentrionalium historiae breviarium*, Lugduni 1652, libro XVIII, capp. XXXII – XXXIII, pagg. 485-488, "Ex Officina Adriani Wijngaerde"). Cfr. G. CHIESA ISNARDI, *Il lupo mannaro* cit., pagg. 17-18.

Con tutta probabilità Olaus Magnus si riferisce a "lupi mannari", ma nei racconti e nelle saghe nordiche non pare emergere una grande differenza tra il "guerriero-lupo" e il "lupo mannaro"[23].

Esaminando alcuni termini appartenenti a lingue diverse dall'antico nordico come per esempio l'anglosassone *werewolf* e l'antico altotedesco *werwolf* potremmo attribuire a queste parole il significato di "uomo-lupo", dal momento che nelle lingue germaniche *–wolf* significa "lupo" e **wera* "uomo, eroe". Esiste però un'altra tesi etimologica che, anche se meno probabile, ci è molto utile. Infatti, mantenendo invariato il significato di *–wolf*, si potrebbe tentare di avvicinare il termine *wer-* al gotico *wasjan* e all'anglosassone *werian* "vestire"[24]. Così facendo il significato diverrebbe "rivestito di lupo" o "vestito con pelle di lupo".

Nei racconti di ambientazione nordica sono numerosi gli esempi di nomi formati su *björn* "orso" e su *úlfr* "lupo", come *Sigbjörn*, *Snæbjörn*, *Steinbjörn* e *Sigúlfr*, *Björnúlfr*, *Ingúlfr*[25]. Il nome è l'essenza della persona e possedere un elemento come orso o lupo poteva significare in un certo senso sentirsi l'animale stesso, anche se non si può supporre *sic et simpliciter* una associazione diretta tra gli uomini che portavano tali nomi con l'appartenenza ai *berserkir* o agli *úlfheðnar* e il culto del dio Odino[26].

23 Il termine antico nordico che indica il lupo mannaro è *vargr-úlfr*. Questa parola ha assunto nelle lingue nordiche moderne il significato di "uomo dalle sembianze di lupo". Danese, norvegese e svedese – *varulv*. Il termine *úlfr* è riconducibile alla radice indoeuropea *uel "lacerare".

24 G. CHIESA ISNARDI, *Il lupo mannaro* cit., pagg. 19-20.

25 A. JANZÉN, *Personnamn i nordisk kultur*, Stockholm 1947, pagg. 89-90 e pagg. 111-112.

26 In riferimento a tali nomi lo studioso G. Müller ha scritto un articolo (*Zum Namen Wolfhetan und seinen Verwandten -Frühmittelalterliche Studien-*, I, 1967, pagg. 200-212), di notevole interesse, sull'origine della parola alto tedesco antica *Wolfhetan* (*úlfheðinn*). Nello studio del Müller vengono citate anche altre forme come per esempio *Wolfhetin* e, inoltre, ipotizza l'origine longobarda del termine *Ulphetan*.

Nell'antichità la connotazione di "lupo" poteva anche riferirsi al fuorilegge, l'uomo escluso dalla comunità nella quale viveva. Nella *Völsunga saga* (*Saga dei Volsunghi*) vi è un esempio molto significativo rappresentato da Sigi, il protagonista; egli si macchiò di un grave delitto e venne per questo motivo definito "*vargr í véum*" (lupo nei luoghi sacri). Sigi fu di conseguenza allontanato dalla cerchia della sua stirpe[27].

Il significato del termine antico nordico *vargr* "lupo" indica, infatti, il malfattore e "*vargr í véum*" è l'antica formula che definiva il malvivente e il proscritto[28].

In Islanda il *berserkr* non solo non godeva della capacità giuridica[29], ma poteva anche essere ucciso impunemente da chiunque, infatti, colui che ammazzava un *berserkr* non poteva essere sanzionato penalmente[30]. Il lupo, oltre a rappresentare la figura del fuorilegge, rappresenta anche quella del guerriero che a causa della sua ferocia è detto "l'uomo che arrossa i denti del lupo" e "scaccia la sua fame"[31], accentuando in questo modo la simbologia nefasta dell'animale che si nutre di cadaveri.

Per meglio comprendere il carattere di questi temutissimi guerrieri faremo ora un breve accenno alla simbologia dei loro animali cultuali.

Nell'antica mitologia scandinava il lupo era considerato l'animale simbolo del male, l'essere demoniaco per eccellenza che viveva nell'oscurità delle tenebre; molto spesso gli veniva attribuito il colore grigio, sovente collegato alle entità del mondo degli inferi. Il lupo trascorreva la sua esistenza nel bosco, luogo sacro ai Germani e nel quale si riteneva che si manifestassero potenze sovrannaturali. Il bosco, o meglio la foresta, si ricollega all'aspetto negativo del lupo; l'esempio migliore è rappresentato da *Járnviðr* "foresta di ferro", cui si fa riferimento nell'*Edda* di Snorri Sturluson. *Járnviðr* è abitata dalle gigantesse dette *Járnviðjur* ("abitatrici della foresta" di ferro); di una di loro è detto che procreò figli in forma di lupi, progenitori di tutti i lupi.

Nella mitologia nordica sono numerosi gli esempi di lupi: *Skoll* "inganno" e *Hati* "quello che odia" sono i lupi che ingoieranno, nel crepuscolo degli dèi, rispettivamente il sole e la luna[32]. *Geri* e *Freki* (per entrambi il significato è "avido") sono i lupi che maggiormente sono legati al mondo degli inferi, sono i lupi del dio Odino e vivono con lui nella *Valhalla* (Aula dei prescelti), lì vi è un altro lupo sacrificato al dio che pende impiccato alla porta occidentale; questo particolare potrebbe avere il significato del "guardare verso il tramonto" e quindi "guardare verso il mondo degli inferi".

La simbologia demoniaca del lupo è incarnata soprattutto nella figura di *Fenrir* ("Lupo irsuto che vive" nella brughiera) o (Lupo di palude). Fenrir venne imprigionato dagli dèi con un inganno e solamente durante il crepuscolo degli dèi riuscirà a liberarsi[33]. L'*Edda* di

27 *La saga dei Völsunghi* (trad. it. a cura di A. Febbraro), Parma 1994, pagg. 64-67.

28 Per "luoghi sacri" si intendono anche quei posti di frequentazione istituzionale e collettiva; cfr. *La saga dei Völsunghi* cit. (trad. it. di A. Febbraro), nota n°. 2 (a cura di L. Koch), pag. 259.

29 Per capacità giuridica si intende, nel primo periodo della colonizzazione dell'Islanda, l'essere titolare di un rapporto di proprietà della terra.

30 M. Scovazzi, *Il diritto islandese nella Landnámabók*, Milano 1961, pag. 151.

31 E.O.G. Turville-Petre, *Religione e miti del Nord*, Milano 1964, pag. 80.

32 Nel mito scandinavo sia il sole che la luna sono dotati di potere magico: il sole è l'incarnazione della luce che si oppone alle tenebre e ai demoni dell'oscurità. Una testimonianza riguardante il culto del sole in Norvegia è fornita dal greco Pitea di Marsiglia, navigatore e astronomo del IV secolo a.C., autore dell'ormai perduta *Perì Okeanu* (*Sull'Oceano*); di quest'opera ci sono giunti frammenti utilizzati posteriormente. Questo culto è testimoniato fin dall'età del bronzo e numerose sono le incisioni rupestri che raffigurano la ruota o il disco solare. Il timore che la luna e il sole venissero ingoiati è da riferirsi verosimilmente alla paura dell'eclissi.

33 Si racconta, *nell'Edda* di Snorri, che in Jötunheimr "Paese dei giganti" una gigantessa di nome Angrboða "Presagio di male" generò insieme al malvagio Loki tre figli. Il primo fu il lupo Fenrir, il secondo il serpe di Miðgarðr e la terza fu Hel, la guardiana del regno dei morti. Quando gli dèi vennero a sapere che in Jötunheimr venivano allevati i tre figli di Loki fu loro profetizzato che dai tre fratelli sarebbero derivati grande danno e disgrazia. Allora Alföðr "Padre di tutti" (cioè Odino) mandò a prelevare i tre fratelli e li fece condurre al suo cospetto. Il serpe di Miðgarðr venne gettato nelle profondità dell'oceano ed Hel venne mandata nell'infimo dei mondi. Fenrir venne condotto a casa degli dèi. Ogni giorno

Snorri racconta che: "... la terra tremerà e così le montagne tanto che gli alberi si sradicheranno dalla terra, e le montagne crolleranno e tut-

cresceva sempre più e il dio Týr era l'unico che avesse il coraggio di avvicinarlo per dargli da mangiare; gli dèi erano spaventati dalle sue dimensioni e inoltre temevano che le profezie di sventura si avverassero. Decisero quindi di incatenarlo e prepararono una catena chiamata *Læðingr* "Lenza" o "[Ciò che] lega con astuzia" e proposero al lupo di farsi legare per misurare la propria forza. Il lupo, per nulla timoroso, si fece legare e con un minimo sforzo la ruppe. Gli dèi, insoddisfatti dell'esito della prova, decisero di forgiarne una più robusta chiamata *Drómi* "Catena" o "[Ciò che] frena" e invitarono nuovamente il lupo a cimentarsi con la nuova catena; Fenrir si lasciò nuovamente incatenare, ma questa volta dovette impiegare tutta la sua forza per liberarsi e mandarla in frantumi.
Gli Asi, a questo punto, iniziarono a temere che non sarebbero riusciti a imprigionare il lupo; Skírnir, servitore del dio Freyr, venne inviato in *Svartálfaheimr* "Paese degli Elfi neri" alla ricerca di alcuni nani che gli avrebbero preparato una catena magica; essa ebbe il nome di *Gleipnir* "[Quella che] ingoia" o "che beffeggia". Per preparare la catena vennero usati diversi ingredienti magici: rumore di gatto che cammina, barba di donna, radici di montagna, tendini di orso, respiro di pesce e sputo di uccello. Gleipnir era liscia e soffice come un nastro di seta, ma straordinariamente resistente. Quando gli dèi ebbero la catena si recarono sull'isola di *Lyngvi* "[Coperto di] erica" situata nel lago di *Ámsvartnir* "Rosso ruggine e nero" o "Rosso e nero" e lì convocarono il lupo. Il nastro venne mostrato al lupo cui venne detto che esso era più resistente di quanto potesse sembrare. Fenrir iniziò a sospettare l'inganno degli dèi e disse: "*Se voi mi legate così che io non riesco a liberarmi, vi sarete fatti gioco di me e si farà tardi prima che io possa avere aiuto da voi. Sono restio a farmi mettere addosso questo nastro. Ma piuttosto che voi mi rimproveriate di non aver coraggio, uno di voi mi metta la sua mano nella mia bocca in garanzia che questo è fatto senza inganno*" (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi, in: *Edda* cit., pag. 78). A queste parole gli Asi iniziarono a guardarsi gli uni con gli altri e nessuno voleva porgere la propria mano, finché Týr stese la mano e la pose nella bocca di Fenrir. Ma quanto più il lupo si sforzava di spezzarlo, tanto più il nastro-catena resisteva. Tutti gli dèi risero tranne il povero Týr che perse la mano.
Quando gli Asi videro che il lupo non avrebbe più potuto nuocere presero la fune che usciva dalla catena, che si chiama *Gelgia* "Palo", e la fecero passare attraverso un grande masso chiamato *Gjöll* "Largo" o "Tagliente" che venne conficcato nel terreno. Successivamente presero un'altra pietra, di nome *Þvíti* "Pietra conficcata nel terreno", e la usarono come picchetto.
Fenrir, ormai ancorato al terreno, tentò inutilmente di azzannare gli dèi ma essi, quando spalancò le fauci, gli conficcarono una spada in bocca con l'impugnatura rivolta verso la mascella inferiore e la punta verso quella superiore.

te le catene e i legami si spezzeranno e si infrangeranno; allora il lupo Fenrir sarà libero"[34]. Fenrir avanzerà con le mascelle spalancate, la parte superiore toccherà il cielo e la parte inferiore la terra. Durante il crepuscolo degli dèi Fenrir, nemico delle forze della luce, ingoierà il padre degli dèi, Odino, e verrà a sua volta ucciso da Viðarr, figlio del dio.

L'orso, come il lupo, veniva considerato un animale legato alle forze oscure e pericolose; esso viveva nella foresta e nelle caverne. La caverna è il luogo che permette di raggiungere il mondo sotterraneo e proprio per questo motivo è una porta che consente l'accesso all'aldilà. Essa è il luogo ideale degli esseri infernali e, secondo le antiche credenze, dalla caverna potevano erompere esseri demoniaci. L'orso è un animale magico: i tendini di questo animale furono impiegati per la preparazione del nastro-catena che avrebbe tenuto immobilizzato il lupo Fenrir fino al crepuscolo.

1. I riti d'iniziazione

I *berserkir* e gli *úlfheðnar* erano dei gruppi di guerrieri organizzati in società con gerarchie di tipo militare. Il "seguito dei guerrieri", la *Gefolgschaft* germanica, veniva chiamato in antico nordico *hirð*. Questi gruppi, fortemente legati alla divinità cui erano consacrati, avevano cura di darsi un aspetto esteriore molto vistoso portando grossi anelli alle dita, oppure legacci alle gambe[35]. Gli individui che entravano a far parte del "seguito" erano caratterizzati dallo stesso animo bellicoso; molti di questi si aggregavano alle "compagnie" per andare alla ricerca di gloria e facili bottini.

I riti d'iniziazione rappresentano un passaggio e simboleggiano una nascita, o meglio una rinascita. Alcuni studiosi, come A. Gennep, J. Huxley e E. Durkheim, hanno tentato di classificare quella che viene chiamata la "ritologia". Secondo questa suddivisione esisterebbe-

34 Snorri Sturluson, *Edda* cit. (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), pag. 106.

35 M. Scovazzi, *Scritti di storia del diritto germanico*, Vol. II, Milano 1975, pagg. 375-376.

ro tre tipi differenti di rituali: un primo gruppo comprenderebbe quelli legati al passaggio dalla pubertà all'età adulta, un secondo segnerebbe l'ingresso del giovane all'interno di una "società" e, infine, il terzo riguarderebbe le iniziazioni sacerdotali, eroiche e guerriere[36].

L'esempio più celebre, riguardante un rito d'iniziazione, è quello che vede come protagonista il dio Odino. Nel *Hávamál* (*Carme dell'Eccelso*) è scritto:

> Io so che da un albero al vento pendetti,
> per nove intere notti,
> ferito da una lancia ed immolato ad Odino,
>
> io stesso a me stesso,
> su quell'albero che nessuno sa
> da quali radici nasca.
>
> Pane nessuno mi dette, né coppa per bere;
> io giù guardai:
> raccolsi le rune, dolorante le presi:
> e giù caddi di là[37].

Questi versi rappresentano la morte rituale del dio attraverso l'impiccagione e la ferita provocata da una lancia, ma nel contempo la rinascita e l'acquisizione di una nuova conoscenza.

Una delle lamine bronzee che vennero riportate alla luce durante una campagna di scavi archeologici nei pressi di Torslunda (Svezia) nel 1870 potrebbe celare un antico rito d'iniziazione. Sulla lamina è raffigurato un guerriero che nella mano sinistra impugna un grosso coltello, mentre quella destra brandisce una spada. Il guerriero è rivolto alla sua sinistra ed è rappresentato nell'atto di uccidere un grosso animale, probabilmente un orso, che sembra stia per sbranarlo. Anche alla sua destra vi è un altro animale che sta compiendo la medesima azione. Su questo reperto si potrebbe scorgere, a livello simbolico, un rito d'iniziazione durante il quale il giovane guerriero uccide la belva e, attraverso questo "sacrificio rituale", quest'ultima prende possesso dell'uomo. (tav. 1)

Una delle regole fondamentali per entrare a far parte del gruppo dei *berserkir* era quella di essere scapolo e questo era espresso molto chiaramente dall'appellativo *HagustaldaR* che designava "l'uomo del seguito". Il termine *HagustaldaR* ha assunto poi in alcune lingue germaniche proprio il significato di "scapolo"[38]. Sulla pietra di Kjølevig (Norvegia), databile intorno al V secolo d.C., si trova un'incisione scritta con caratteri runici che allude al rapporto che legava il capo della società di guerrieri al suo giovane adepto, alla sua recluta. Nell'iscrizione si legge: "*HadulaikaR. ek HagustaldaR hlaawido magu minino*" (Hadulaikar [giace qui]. Io HagustaldaR seppellii il mio giovane)[39]. Il "giovane" non è il figlio naturale dello *HagustaldaR*.

Tuttavia, andando contro l'antica tradizione scandinava e germanica, il *berserkr* poteva riacquisire la capacità giuridica contraendo matrimonio[40].

Un'altra testimonianza riguardante queste società è rappresentata da alcuni nomi propri che furono incisi su talune pietre runiche. A Istaby in Svezia è stata ritrovata su una pietra runica, databile intorno al VII secolo d.C., un'iscrizione contenente il termine *hAriwulafa*. Nell'iscrizione è scritto: "*AfatR hAriwulafa hAþuwulafR hAeruwulafiR warAit runAR þAiAR*"[41] (In memoria di *Härjulf* "lupo dell'eser-

36 J. Ries, *I riti di iniziazione e il sacro*, in: *I riti di iniziazione* (a cura di J. Ries), Milano 1989, pag. 31.

37 *L'Edda. Carmi norreni* (trad. it. a cura di C. A. Mastrelli), Firenze 1951, vv. 138-139, pag. 31.

38 Antico alto tedesco *hagustalt*, medio alto tedesco *hagestolz*, tedesco moderno *Hagestolz*, norvegese *haugstalt*. Cfr. M. Scovazzi, *Le origini del diritto germanico*, Milano 1957, pag. 222.

39 M. Scovazzi, *Le origini del diritto germanico* cit., pag. 177.

40 Nella *Landnámabók* (*Vestf.*, 126, 76, 64) viene ricordato il matrimonio di *Þórarinn korni*, un *berserkr*; cfr. M. Scovazzi, *Il diritto islandese* cit., pag. 60.

41 Per uno studio più dettagliato relativo a questa pietra runica si veda: E. Salberger, *Läsordningen på Istaby-stenen* in: *Meddelanden från Lunds Universitets Historiska Museum* (a cura di H. Arbman), Lund 1960, pagg. 148-175.

Tavola 1

cito". *Hadulv*, figlio di *Hjorulv* scrisse queste rune). Lo stesso termine, *hAriwulfs*, si può trovare su un'altra pietra, datata intorno alla fine dell'VIII secolo e rinvenuta presso Rävsal (Norvegia). Entrambe le parole significano "lupo dell'esercito" e indicavano, probabilmente, il *berserkr* o l'*úlfheðinn* che entrava a far parte di un gruppo di guerrieri. Nella regione svedese del Västergötland si trova la pietra runica di Källby (X secolo), sulla quale è incisa una figura molto particolare. Questa pietra potrebbe raffigurare un *berserkr* o uno sciamano con stivali (o legacci alle gambe e polsi) e maschera animale. Data l'imponenza dell'"uomo" e le fattezze potrebbe rappresentare un guerriero-orso. (tav. 2)

Si può supporre che per entrare a far parte di questi gruppi bisognasse probabilmente sottoporsi a rituali di iniziazione di tipo estatico, durante i quali è possibile che il guerriero cadesse in uno stato di *trance* di tipo sciamanico. Una delle prove che i giovani dovevano sostenere era forse quella di cibarsi della carne di un lupo o di un orso e di berne il sangue, che in questo caso aveva il compito simbolico di essere "l'iniziatore dell'uomo". L'animale in questione moriva solo fisicamente poiché le preziose virtù di astuzia e ferocia da esso possedute si trasferivano nel guerriero che se ne cibava. In talune saghe nordiche si fa riferimento anche a persone che si nutrono della carne del lupo e compiono poi dei misfatti. Il nutrirsi della carne e del sangue del lupo o dell'orso significava per molti aspetti assumerne la forza selvaggia; alcuni uomini potevano compiere atroci delitti proprio per identificarsi con l'animale stesso e, con tutta probabilità, la vittima poteva essere considerata una sorta di "vittima sacrificale". Nella *Yngliga saga* (*Saga degli Ynglingar*) si racconta che un tale Svipdagr diede da mangiare a Ingjaldr, figlio di un re, il cuore di un lupo arrostito. Dopo averlo mangiato, il giovane "divenne il più feroce di tutti [gli altri] uomini" e acquisì un'indole pessima e crudele[42].

42 *Saga degli Ynglingar* cit. (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), cap. XXXIV, pagg. 136-138.

Tavola 2

Un esempio significativo legato all'iniziazione attraverso l'ingestione di carne e sangue animali, è rappresentato da Sigurðr "custode della vittoria", eroe germanico-scandinavo. Sigurðr uccise il drago Fáfnir, ne prese il cuore e lo arrostì su uno spiedo; quando pensò che fosse ben cotto lo toccò, ma a causa del calore si scottò e portò alla bocca il dito sporco del sangue del drago. Nel momento in cui il sangue dell'"animale" venne a contatto con la lingua dell'Eroe quest'ultimo iniziò a comprendere il linguaggio degli uccelli e udì delle cinciallegre che dissero che Reginn meditava di ucciderlo per vendetta. Sigurðr, allora, mozzò la testa di Reginn, mangiò il cuore di Fáfnir e bevve il sangue di entrambi[43].

Saxo Grammaticus, storico danese nato nel 1140 e morto nel 1210, nella sua opera *Gesta Danorum*[44] (*Le imprese dei danesi*) racconta un episodio relativo all'eroe danese Biarcone. Durante un banchetto di nozze, al quale Biarcone era presente, alcuni guerrieri molestavano con diverse angherie il suo vicino Hialtone; egli allora prese sotto la sua protezione quest'ultimo uccidendo gli uomini che lo avevano importunato. Saxo Grammaticus scrive: "*Per idem tempus Agnerus quidam Ingelli filius sororem Rolvonis, Rutam nomine, matrimonio ducturus ingenti convivio nuptias instruit. In quo cum pugiles omni petulantiae genere debacchantes in Hialtonem quendam nodosa passim ossa conicerent, accidit, ut eius consessor, Biarco nomine, iacientis errore vehementem capite ictum exciperet. Qui dolore pariter ac ludibrio lacessitus, osse invicem in iacientem remisso, frontem eius in occiput reflexit idemque loco frontis intorsit, transversum hominis animum vultus obliquitate multando*" (Nello stesso periodo di tempo, un tale Agnero, figlio di Ingello, che stava per sposare la sorella di Rolvone, Ruta, organizzò un grandioso banchetto di

43 *Il canzoniere eddico* cit. (trad. it. a cura di P. Scardigli), pagg. 205-215. L'essere in grado di comprendere il linguaggio degli animali potrebbe essere riferito a rituali di tipo sciamanico; cfr. M. ELIADE, *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Milano 1953, pagg. 87-89.

44 SAXO GRAMMATICUS, *Gesta Danorum* (a cura di J. Olrik e H. Raeder), Hauniae 1931, tomo I, libro II, pagg. 50-51.

nozze. Durante il festeggiamento, i campioni si scatenarono in eccessi di ogni genere, e presero a tirare ossa e cartilagini a un tale Hialtone. Accadde che un suo vicino di posto, di nome Biarcone, per l'errore di uno dei tiratori ricevette un violento colpo sulla testa. Irritato in egual misura dal dolore e dallo scherno di cui divenne oggetto, scagliò a sua volta l'osso verso chi glielo aveva tirato, e piegò la faccia di quello verso la nuca, al tempo stesso ritorcendogli la nuca al posto della faccia; deformandogli il volto, punì la mente contorta dell'uomo)[45]. Lo sposo si adirò per l'oltraggio subito e decise di sfidare Biarcone a duello, ma con un colpo potentissimo Biarcone trafisse con Lövi, la sua spada, il povero Agnero. "*Talibus operum meritis exsultanti novam de se silvestris fera victoriam praebuit. Ursum quippe eximiae magnitudinis obvium sibi inter dumeta factum iaculo confecit comitemque suum Hialtonem, quo viribus maior evaderet, applicato ore egestum beluae cruorem haurire iussit. Creditum namque erat hoc potionis genere corporei roboris incrementa praestari*" (Poco tempo dopo, mentre stava ancora esultando per queste sue gloriose imprese, una bestia selvaggia, abitatrice dei boschi, gli offrì una nuova vittoria: incontrò un orso di grandi dimensioni fra i pruneti e lo uccise con un giavellotto; poi consigliò al suo compagno Hialtone di accostare la bocca e bere il sangue versato dalla belva, in modo da diventare più potente. Si credeva che una bevanda di questo tipo consentisse un aumento della forza fisica)[46].

Nella *Landnámabók*[47] è narrato l'episodio della trasformazione in *berserkr* di Oddr. Nel "*Libro dell'insediamento*" è scritto: "*þeir Arngeirr ok þorgils gengu heiman í fjúki at leita fjár ok kómu eigi heim; Oddr fór at leita þeira ok fann þá báða örenda ok hafði hvítabjörn drepit þá ok lá þá á pasti, er hann kom at. Oddr drap björninn ok

45 Saxo Grammaticus (Sassone Grammatico), *Gesta dei re e degli eroi danesi* (a cura di L. Koch e M.A. Cipolla), Torino 1993, libro II (VI, 9 – VI, 11), pagg. 96-97.

46 *Ibidem*.

47 La *Landnámabók* "Libro dell'insediamento" è l'opera che narra la storia dei primi esuli (*landmenn*) che lasciarono la Norvegia per colonizzare l'Islanda.

færði heim, ok segja menn, at hann æti allan ok kallaðiz þá hefna föður síns, er hann drap björninn, en þá bróður síns, er át hann. Oddr var síðan illr ok ódæll við at eiga; hann var hamrammr svá mjök, ...*" (Arngeirr e þorgeils uscirono di casa sotto la tormenta, per cercare il bestiame, e non tornarono più indietro; Oddr andò a cercarli e li trovò entrambi esanimi, e li aveva uccisi un orso bianco, che succhiava loro il sangue, quando egli sopraggiunse. Oddr uccise l'orso e lo portò a casa, e gli uomini dicono che egli l'abbia mangiato tutto, e si disse che avesse vendicato suo padre, quando uccise l'orso, e che avesse vendicato suo fratello, allorché lo mangiò. Poi Oddr stette male ed era difficile trattare con lui; egli divenne un *berserkr*,...)[48].

Prima di "diventare" lupo o orso questi guerrieri, probabilmente, erano soliti officiare riti propiziatori durante i quali potevano essere ingerite sostanze psicotrope. Alcuni studiosi hanno avanzato l'ipotesi che i guerrieri del Nord si procurassero "l'insana collera" mangiando il fungo Amanita muscaria, contenente la muscarina, sostanza che provoca effetti allucinogeni[49]. Samuel Lorenzo Ödman, teologo presso l'università di Uppsala, nel XVIII secolo sostenne che il *berserksgangr* (la "furia dei *berserkir*") potesse essere causato proprio da questo fungo[50]. Tale teoria è sostenuta anche dal Dr. Howard D. Fabing che negli anni '50 ne studiò gli effetti allucinogeni[51].

Oltre alla possibile ingestione di alimenti dal potere allucinogeno, il *berserkr* o l'*úlfheðinn* poteva assumere sostanze inebrianti come l'idromele[52] (antico nordico *mjöðr*) e la birra[53] (antico nordico *öl*),

48 M. Scovazzi, *Il diritto islandese* cit., pag. 152-153.

49 L'uso dei funghi allucinogeni per pratiche rituali ha origini antichissime. I funghi allucinogeni furono impiegati anche dagli sciamani per favorire la *trance*; cfr. R.G. Wasson, *Soma. Divine Mushroom of Immortality*, New York 1968, pagg. 286-298.

50 B. Blaney, *The berserkr: his origin and development in Old Norse Litterature* (Ph. Diss.), University of Colorado, 1972, pag. 10.

51 H. D. Fabing, *On going berserk: a neurochemical inquiry*, "*The Scientific Monthly*", LXXXIII, 1956, pagg. 232-237.

52 Bevanda divina dalla quale si trae ispirazione e conoscenza. L'idromele è la bevanda scelta degli dèi e fonte di saggezza, poiché in esso sono mescolate le rune.

quest'ultima doveva essere bevuta con molta cautela, come ci canta Odino nel *Hávamál* (*Carme dell'Eccelso*)[54].

Gli uomini che entravano a far parte delle società di guerrieri si mettevano molto spesso al servizio di un capo prestando giuramento. Spesso il capo faceva alla giovane recluta il dono di una spada o di un'altra arma. A tale proposito Jan de Vries, studioso della cultura degli antichi Germani, scrive: «*Questi portatori di pelli d'orso formano un gruppo scelto alla corte del re; ...*»[55]. Snorri Sturluson, nella seconda parte della sua opera intitolata *Heimskringla* (*Orbe terrestre*), la *Óláfs saga ins helga* (*Saga di Óláfr il Santo*), descrive il giuramento proposto da re Óláfr a Finnr e ai suoi fratelli. Nel capitolo CXXXVIII è narrato: "*Ef þér brœðr vilið veita mér svardaga til þess at fylgha mér innan lands ok útan lands ok skiljask eigi við mik, nema mitt lof ok leyfi sé til – eigi skuluð þér leyna mik, ef þér vituð mér ráðin svikrœði – þá vil ed taka sætt af yðr brœðrum*" (Se voi fratelli volete prestarmi un giuramento a questo scopo che mi vogliate seguire all'interno e fuori del paese e che non vi allontaniate da me senza che ci sia il mio permesso e consenso - né dovete celarmi nulla, se voi sapete che un tradimento è ordito contro di me -, allora io voglio far pace con voi fratelli)[56].

Sempre in riferimento ai riti d'iniziazione è utile citare per lo studio degli usi e dei costumi degli antichi Germani la *Germania* di Tacito. Infatti nel capitolo XXXI l'autore, riferendosi alla tribù dei Catti, scrive: "*Fortissimus quisque ferreum insuper anulum "ignominiosum id genti" velut vinculum gestat, donec se caede hostis absolvat*" (I più valorosi portano, inoltre, un anello di ferro, come simbolo di asservimento, "il che è segno di vergogna per quel popolo", e se lo tolgono nel momento in cui uccidono un nemico)[57]. Anche in questo caso l'omicidio rituale poteva essere considerato uno dei possibili modi per entrare a far parte della "società degli adulti".

Ammiano Marcellino, storico latino vissuto nel IV secolo d.C., narra che presso la tribù dei Taifali[58] vi era un'usanza molto particolare: i giovani, raggiunta l'età della pubertà, dovevano sottomettersi al piacere dei guerrieri più anziani. Questa particolare usanza ci è stata così trasmessa: "*Taifalorum gentem turpem obscenae uitae flagitiis ita accepimus mersam, ut apud eos nefandi concubitus foedere copulentur maribus puberes, aetatis uiriditatem in eorum pollutis usibus consumpturi. Porro siqui iam adultus aprum exceperit solus uel interemerit ursum immanem, conluuione liberatur incesti*" (I costumi dei Taifali, per quanto abbiamo potuto saperne, sono così infami, ed a tal punto essi si immergono nelle vergogne di una vita oscena, che fra loro i maschi fanno turpe mercato del proprio pudore, obbligandosi a consumare in luridi rapporti il fiore dell'età. Né quando sono adulti possono liberarsi dall'infamia, se non catturando da soli un cinghiale o uccidendo un grande orso)[59]. Lo studioso Georges Dumézil sostiene che: «*Le società di uomini germaniche e celtiche dovevano talvolta comportare un elemento sessuale che per rispetto delle convenzioni gli autori cristiani non hanno espresso, ma che siamo tentati di ricostruire sotto certi cameratismi, certi legami di benevolenza che esistevano fra anziani e cadetti*»[60].

53 Bevanda sacra al guerriero. Nella birra sono incise le rune (caratteri simbolico-magici) "*ölrúnar* – rune della birra", esse trasmettono saggezza all'uomo che ne fa un uso giusto. Per uno studio più approfondito delle rune si veda l'opera di L. MUSSET, *Introduction à la runologie,* Paris 1965.

54 *Hávamál* (trad. it. a cura di P. Scardigli), in: *Il canzoniere eddico*, Milano 1982, str. 14, pag. 21. "Ubriaco divenni, oltremisura ubriaco / accanto all'astuto Fjalarr; / ché ottima è la birra, ma se si mantiene / la propria coscienza".

55 J. DE VRIES, *Altgermanische religionsgeschichte*, Berlin 1956, I, pag. 493; "*Diese Bärenhäuter bilden eine auserwählte Kriegerschar an den Königshöfen*; ...".

56 M. SCOVAZZI, *Le origini* cit., pag. 219.

57 P.C. TACITO, *Germania* cit. (trad. it. a cura di B. Ceva), pagg. 259-261.

58 Tribù germanica strettamente legata ai Goti.

59 AMMIANO MARCELLINO, *Istorie* (trad. it. a cura di A. Resta Barrile), Bologna 1976, libro XXXI, 9, 5, pagg. 184-185.

60 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pag. 196.

2. IL FUROR DEI "GUERRIERI DI ODINO"

I guerrieri di Odino vengono descritti nell'antica letteratura nordica come gruppi di uomini prepotenti disposti a qualunque cosa pur di ottenerla; a tale proposito alcune saghe islandesi conservano il ricordo di rapine, furti, saccheggi e ratti di donne eseguiti dai *berserkir* a scapito di pacifici contadini. Il comportamento di questi uomini era più simile a quello di briganti che a quello dei guerrieri.

Uno dei racconti riguardanti la "prepotenza" dei *berserkir* ci è tramandato dalla *Gísla saga Súrssonar* (*Saga di Gísli figlio di Súrr*), opera che risale agli inizi del XIII secolo, nella quale si narra che un uomo di nome Björn *hinn blakki* "lo scuro", un *berserkr*, andava in giro di paese in paese sfidando gli uomini a duello. Un giorno Björn giunse da Ari, amministratore della fattoria di Þorkell *sýrdœll*, e gli pose davanti due alternative: o sfidarlo a duello o cedergli la moglie. Nel capitolo I della saga è scritto: "*Björn gerir Ara tvá kosti, hvárt kann vill heldr berjask við kann í holmi þeim, et þar liggr í Súrnadal ok heitir Stokkahólmr, eða vill hann selja honum í hendr konu sína. Hann kaus skjótt, at hann vill heldr berjask en hvárttveggja yrði at skömm, hann ok kona hans; skyldi þessi fundr vera á þriggja nátta fresti. Nú líðr til hólmstefnu framan. Þá berjask þeir, ok lýkr svá, at Ari fellr ok lætr líf sitt. Þykkisk Björn hafa vegit til landa ok konu*" (Björn mise innanzi ad Ari due alternative: se preferiva [poteva] battersi con lui su quell'isolotto che si trova presso Súrnadalr e si chiama Stokkahólmr, oppure doveva cedergli sua moglie. Egli disse immediatamente che voleva battersi, piuttosto che entrambi, lui e la moglie, avessero motivo di vergogna; questo scontro sarebbe avvenuto dopo tre notti. Così giunse il momento del duello, essi combatterono e finì così che Ari cadde e perse la vita. Björn riteneva d'avere guadagnato sia la terra che la donna)[61].

Un altro aneddoto molto significativo si ritrova nel capitolo XIX della *Grettis saga Ásmundarsonar* (*Saga di Grettir Ásmundarson*)[62], opera che risale alla fine del XIII secolo. In questa saga troviamo un esempio di rilevante importanza riguardante due *berserkir* rapitori di donne, pratica molto amata da questi uomini. "*Tveir brœðr eru nefndir til, at verstir váru; hét annarr Þórir Þömb, en annarr Ögmundr illi; þeir váru háleyskir at ætt, meiri ok sterkari en aðrir menn. Þeir gengu berserksgang ok eirðu engu, þegar þeir reiddusk. Þeir tóku á brott konur manna ok dætr ok höfðu við hönd sér viku eða hálfan mánuð ok færðu síðan aptr þeim, sem áttu; þeir rœntu, hvar sem þeir kómu, eða gerðu aðrar óspekðir. Eiríkr jarl gerði þá útlæga fyrir endilangan Nóreg*" (Due fratelli erano famosi, perché erano di pessimo carattere; l'uno si chiamava Þórir Þömb e l'altro Ögmundr *il malvagio*; essi erano originari da Hálogaland, più grandi e più forti degli altri uomini. Essi furono pervasi dallo spirito dei *berserkir* e non si risparmiarono dal divenire furibondi. Essi prendevano via le mogli degli uomini e le figlie e le tenevano in loro potere una settimana o mezzo mese e le rispedivano poi indietro a quelli cui appartenevano; essi rapinavano dovunque arrivassero, oppure compivano altri misfatti. Il *jarl* Eiríkr li pose fuori legge per l'intera Norvegia)[63].

I guerrieri-orso e i guerrieri-lupo nel corso della battaglia si trasformavano in esseri inumani e feroci, in grado di sopportare le sofferenze più atroci; essi, infatti, si lanciavano in battaglia con coraggio irrefrenabile.

Il *berserkr* o l'*úlfheðinn* combatteva in preda a un furore detto *berserksgangr* "furia dei *berserkir*"; questo *furor* si manifestava attraverso diversi comportamenti, come per esempio il battere ripetutamente le armi contro gli scudi, urlando in modo terrificante e attraverso assalti improvvisi e incontenibili. Una volta svanito l'effetto del *berserksgangr*, i *berserkir* risultavano spossati, vulnerabili e impotenti, potevano sembrare reduci da una malattia[64].

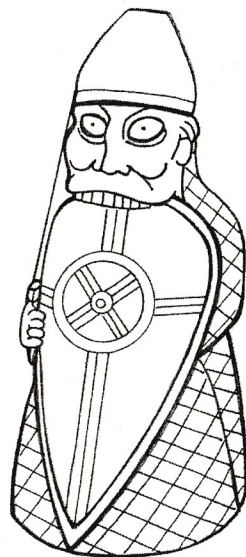
61 *La saga di Gísli figlio di Súrr* (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), Milano 1985, pag. 30.

62 I versi della *Grettis saga* appartengono, per stile e lingua, al XIII secolo mentre il presunto autore Grettir visse tre secoli prima.

63 M. SCOVAZZI, *Le origini* cit., pagg. 215-216.

64 Il termine norreno che definisce la condizione psicofisica del *berserkr* reduce del *berserksgangr* è *ómáttugr*.

Nel capitolo XLVI della *Vatnsdœla saga* (*Saga di Vatnsdal*) è scritto che giunsero su una nave due *berserkir*, entrambi di nome Hauk. I due uomini pretendevano donne e denaro e tutti coloro i quali si rifiutavano di accordare loro le richieste venivano sfidati a duello e derubati di ogni proprietà. I due *berserkir* «*abbaiavano come cani, mordevano gli orli degli scudi e camminavano sul fuoco coi piedi nudi*»[65].

La pratica di mordere gli scudi, tipica dei guerrieri di Odino, è testimoniata da un pezzo per il gioco degli scacchi di origine scandinava ritrovato a Uig, sull'isola di Lewis (Isole Ebridi - Gran Bretagna) e datato intorno all'XI secolo. La pedina raffigura un guerriero armato e intento a mordere sul lato superiore uno scudo a mandorla (tav. 3). Tale usanza potrebbe avere una connessione con un particolare grido di guerra effettuato dai Germani descritti da Tacito, il *bardito*. Nel capitolo III della *Germania* Tacito riferisce che: "*Sunt illis haec quoque carmina, quorum relatu, quem barditum vocant, accendunt animos, futuraeque pugnae fortunam ipso cantu augurantur; terrent enim trepidantve, prout sonuit acies, nec tam voces illae quam virtutis concentus videntur. Affectatur praecipue asperitas soni et fractum murmur, obiectis ad os scutis, quo plenior et gravior vox repercussu intumescat*" (I Germani hanno anche altri carmi, la cui intonazione chiamano "bardito"; con essi accendono gli animi alla battaglia, traendo dallo stesso suono auspicio sull'esito dello scontro; essi, infatti, spaventano i nemici o sono essi stessi spaventati, secondo il modo in cui riecheggia il canto nelle schiere, quel canto che non sembra fatto di voci, ma sembra l'espressione di una suprema armonia di coraggio e di valore. Sono, soprattutto, ricercati i suoni aspri, i mormorii spezzati, per ottenere i quali si pongono gli scudi davanti alla bocca, perché la voce, ripercossa, riecheggi più profonda e più forte)[66]. Anche le

65 *Saga di Vatnsdal* cit. (trad. it. a cura di M. Scovazzi), pag. 224.

66 P.C. TACITO, *Germania* cit. (trad. it. a cura di B. Ceva), pagg. 196-197; "Lo storico Ammiano Marcellino, nel IV secolo, descrive il *barrito* o *bardito* come un *clamor* che, nell'ardore del combattimento, comincia con un leggero mormorio,

Tavola 3

cresce gradatamente e alla fine è uguale al rombo dei flutti che si avventano sulle scogliere (XIV, 12, 43)". M. MELI, *La falsa guerra. Considerazioni sul comportamento bellicoso dei Germani*, in: *I Quaderni di Avallon* n. 35, Rimini 1995, nota n°. 22, pag. 33; "Se il termine *barditus* sia etimologicamente connesso col norreno *bardi* "scudo", peraltro attestato soltanto in una lista di sinonimi nell'*Edda* di Snorri, pare estremamente dubbio".

grida e gli ululati dei guerrieri germanici erano un mezzo per incutere il terrore nelle file nemiche e rappresentavano soprattutto un incitamento per il guerriero stesso; l'emettere suoni simili a quelli delle fiere rendeva i guerrieri più simili agli animali selvaggi della foresta.

Nella Norvegia medievale si trova l'esempio di un'intera popolazione che si lasciò pervadere dallo spirito bellicoso dei *berserkir*: i *Birkibeinar*. La descrizione di questo popolo ci viene fornita da Snorri Sturluson nella terza parte della *Heimskringla* (*Orbe terrestre*) (*Saga Magnúss konungs Erlingssonar*, XLIII): "*Flokkr þessi, er Birkibeinar váru kallaðir, höfðu saman samnazk með fiölmenni miklu. Var þat fólk hart ok menn inir vápndjörfustu ok lið heldr óspakt, fóru mjök geystir ok rasandi, síðan þeir þóttusk hafa styrk mikinn. Þeir höfðu í flokkinum fátt þeira manna, er ráðagørðarmenn væri eða vanir væri stjórn lands eða laga eða her at stýra; en þott sumir kynni betr, þá vildi þó flokkrinn allr hafa þat, er sjálfum sýndisk: Þöttusk þeir øruggir af liðsfjölða sínum ok hreysti. En þat lið, er undan komsk, var mart sárt ok hafði látit vápn ok klæði ...*" (Quella schiera che era chiamata Birkibeinar si era raccolta insieme con grande massa di gente. Questo popolo era fiero e gli uomini molto abili nelle armi e una accolta piuttosto poco civile: essi si slanciavano furibondi e invasati, appena credevano di avere una grande forza. Essi avevano nella loro schiera pochi di quegli uomini, che fossero capaci di dare dei consigli o che fossero capaci di governare un paese o di intendere il diritto o di guidare un esercito; se anche alcuni conoscevano meglio ciò, tuttavia la massa tutta voleva avere ciò che le piaceva. Essi credevano di essere liberi dal timore per la consistenza della loro massa e per il valore. Ma quella schiera che usciva salva dalla battaglia era tremendamente ferita e aveva perduto armi e vesti...)[67]. Questa popolazione era una schiera selvaggia che si mantenne fedele agli ideali della vita bellicosa. Essa era priva però di un capo che la guidasse verso imprese disperate e solamente nel XII secolo divenne capo lo jarl Sverrir che, con l'aiuto dei *Birkibeinar*, conquistò il regno di Norvegia.

67 M. SCOVAZZI, *Le origini* cit., pag. 221.

3. I "POTERI" DEI *BERSERKIR*

Il termine *berserkr* contraddistingue, oltre al guerriero, anche un uomo dotato di particolari poteri e virtù magiche.

In riferimento ai poteri dei *berserkir*, nel folklore nordico si parla del *hugr* (pl. *hugir*) che in antico nordico sta a indicare l'insieme degli aspetti spirituali di un essere: il sentimento, il desiderio, l'animo e la mente. Il *hugr*, se posseduto da un individuo con particolari qualità, può staccarsi dalla persona per assumere un'altra forma, che solitamente è quella di un animale; esso può anche assumere altre forme come la nebbia, il vapore e il fuoco[68].

Il termine *hugr* è etimologicamente connesso all'indoeuropeo *Keug- "essere curvato o inarcato". La studiosa di cultura nordica G. Chiesa Isnardi, riferendosi a tale termine, scrive: "Esso sarebbe perciò il nocciolo e il cuore di un'entità: con un'immagine analoga si definisce in italiano "anima", la parte interna di una cosa, sostegno indispensabile alla sua esistenza"[69].

Il *hugr* può abbandonare il corpo dell'uomo per incontrare amici e nemici e durante il giorno o nel corso di un sogno può essere visto sotto le sembianze umane o animali[70].

Odino è colui che sa sfruttare al meglio le qualità magiche del *hugr*. Di lui è riferito nel capitolo VI della *Yngliga saga* (*Saga degli Ynglingar*) che: "*En þat bar til þess, at hann kunni þær í þróttir, at hann skipti litum ok líkjum á hverja lund, er hann vildi*" (Questo è dovuto al fatto che era esperto nell'arte di cambiare colore e forma a piacimento) e nel capitolo VII: "*Óðinn skipti hömum; lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fjarlæ lönd at sínum erendum eða annarra manna*"

68 G. CHIESA ISNARDI, *Il lupo mannaro* cit., pag. 32.

69 G. CHIESA ISNARDI, *I miti* cit., pag. 358.

70 G. WIDENGREN, *Fenomenologia della religione*, Bologna 1984, pag. 591. Il concetto espresso dal *hugr* lo possiamo ritrovare anche presso altri popoli. I melanesiani con il termine *mana* definiscono la "forza" posseduta da alcuni uomini, dagli spiriti e dalle anime dei morti.

(Odino cambiava aspetto; mentre il corpo giaceva come morto o addormentato egli diventava uccello o animale, pesce o serpe, portandosi in un batter d'occhio in terre lontane per [accudire alle] proprie o altrui faccende)[71].

A proposito dell'influsso emanato dal *hugr* lo studioso D. Strömbäck collega questa parola al verbo *hugsa*, antico dialetto della regione svedese di Dalarna (Dalecarlia), che significava «*far indebolire o indebolire una persona con forti pensieri*»[72].

Un'altra parola indicante l'anima che vaga liberamente è *fylgja* (pl. *fylgjur*) e viene accostata all'antico nordico *fylga* "pelle, rivestimento"; un altro termine dello stesso valore etimologico è *hamingja* e viene posta in relazione al termine antico nordico *hamr* "velo, pelle, forma". In un periodo successivo *fylgja* e *hamingja* assunsero significati differenti: la prima prese a significare il "genio tutelare", la seconda iniziò a indicare la "fortuna", la "sorte".

Il *hugr* e la *fylgja* appartenenti a due nemici possono combattere fra loro mentre i corpi dei due uomini giacciono addormentati. Sia la *fylgja* che il *hugr* emanano un influsso che prende il nome di *atsókn* "attacco", questo termine ha assunto nell'islandese moderno il significato di "sonnolenza" causata dalla *fylgja*. La forma che il *hugr* assume per operare magie è detta *hamr*[73]. Il *hamr* designa: "un abito", la "forma esteriore"[74]. Il cambiare d'aspetto è detto *hamask*, *skipta hömum* o *víxla hömum*. Il termine *úlfhamr* "involucro di lupo" poteva essere riferito al *berserkr* o all'*úlfheðinn*.

I termini *hamhleypa, hamrammr* ed *eigi einhamr* "che non ha un solo aspetto" vengono usati per designare quegli individui in grado di apparire sotto una forma diversa. L'aggettivo *hamrammr*, usato in riferimento al *berserkr* e all'*úlfheðinn*, ricorre spesso nelle saghe. Nella *Egils saga Skallagrímssonar* (*Saga di Egill Skallagrímsson*), a proposito del nonno di Egill, è riferito che: "*En dag hvern er at kveldi leið, þá gerðiz hann styggr, svá at fáir menn máttu orðum við hann koma; var hann kveldsvæfr; þat var mál manna, at hann væri mjök hamrammr; han var kallaðr Kveldúlfr*" (Eppure non c'era giorno, che, approssimandosi la sera, non si facesse ombroso, cosicché pochissimi osavano rivolgergli la parola; veniva in quelle ore vespertine preso dal sonno ed era voce popolare che potesse assumere svariati aspetti: veniva così chiamato Kveldúlfr[75])[76].

Nelle antiche saghe nordiche sono numerosi gli esempi riguardanti la capacità dei *berserkir* di cambiare d'aspetto, anche il termine *eigi einhamr* lo troviamo riferito a questi particolari uomini. Un richiamo a questa parola lo ritroviamo nella *Eyrbyggja saga* (*Saga degli uomini di Eyr*) nella quale si legge: "*Þar* [*á Snæfellsness*] *bjó sá maðr, er hét Þrándr Stígandi* [...] *Þrándr var manna mestr ok sterkastr ok manna fóthvatastr; hann hafði verit fyrr með Snorra goða ok var kallaðr eigi einhamr, meðan hann var heiðinn, en þá tók af flestum tröllskap, er skírðir váru*" (là [a Snæfellsness] viveva un uomo che si chiamava Þrándr Stígandi [...] Þrándr era un uomo assai robusto e forte e il più veloce di tutti; in precedenza era stato con il *goði*[77] Snorri, e si diceva che fosse un uomo non di un solo aspetto, finché era stato pagano, ma ogni forza magica era svanita in lui, non appena era stato battezzato)[78].

Molto significativa è la storia che ha come protagonista *Böðvarr Bjarki*, "Böðvarr Piccolo Orso". Egli era nato da Björn "orso" e da Bera "orsa". Björn era stato trasformato in orso da una regina malvagia che lo aveva condannato a essere orso di giorno e uomo di notte. Björn e Bera misero al mondo tre figli: il maggiore fu Elgr, "Alce", il secondo aveva zampe di cane, il minore fu Böðvarr, l'unico ad avere

71 *Saga degli Ynglingar* cit. (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), cap. VII, pag. 87.
72 G. WIDENGREN, *Fenomenologia* cit., pag. 595.
73 Questo termine è riconducibile alla radice indoeuropea *Kem- "coprire".
74 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pag. 191.

75 "Lupo della sera".
76 *La saga di Egill* (trad. it. a cura di M. Meli), Milano 1997, pag. 4.
77 Figura religiosa che poteva assumere anche cariche politiche.
78 *Saga degli uomini di Eyr* (trad. it. M. Scovazzi), in: *Antiche saghe islandesi* cit., pagg. 106-107.

sembianze umane. Nel penultimo capitolo della *Hrólfs saga Kraka ok kappa hans*[79] (*Saga di Hrólfr* [magro come un] *palo e dei suoi eroi*) è riferito che, mentre Böðvarr rimaneva a sedere e sonnecchiava, in disparte un orso combatteva al suo posto sul campo di battaglia[80].

Con tutta probabilità l'episodio raccontato nella *Hrólfs saga Kraka* è riconducibile al *hamr* posseduto da *Böðvarr*, quindi, l'orso che combatteva al suo posto altro non era che la trasposizione del suo spirito.

Nella *Vatnsdœla saga* (*Saga di Vatnsdal*) è narrato che Þorkell Silfri da Helgavatn aveva la capacità di trasmutare figura ed era inoltre conoscitore della magia, poco amabile e antipatico alla maggior parte degli uomini. Þorkell Silfri era probabilmente un *berserkr* in grado di mutare d'aspetto e il suo "trasmutare" era da riferirsi al *hugr* da lui posseduto.

Un altro termine che è stato usato in riferimento al *berserkr* è la parola della lingua norrena *tröllaukinn*. In realtà il valore etimologico del composto dice che *tröllaukinn* era colui che "era stato accresciuto da un demone, da un gigante". Questa parola si riferisce al particolare rapporto instauratosi fra un uomo e un essere dotato di poteri sovrannaturali[81].

79 *Hrólfs saga Kraka ok kappa hans*; si veda: L. GERSCHEL, *Un Épisode trifonctionnel dans la saga de Hrólfr Kraki*, in: "*Latomus*", XLV (Hommage à G. Dumézil), 1960, pagg. 104-116; S. M. MILLS, *The Saga of Hrolf Kraki*, Oxford 1933.

80 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pagg. 192-193.

81 M. SCOVAZZI, *Scritti di storia* cit., pag. 382. L'esempio di un rapporto di questo tipo ci viene fornito dal *Landnámabók* (*Libro dell'insediamento*) - (*Austfirðingafjörðungr, Hauksbók*, 284 [14]), nel quale si legge: "*Björn dreymði um nótt, at bergbúi kœmi at honum ok bauð at gera félag við hann, en hann þóttiz játa því; eptir þat kom hafr til geita hans, ok tímgaðiz þá svá skjótt fé hans, at hann varð skjótt vellauðigr; síðan var hann Hafr-Björn kallaðr*" (Una notte Björn sognò che un gigante veniva da lui e gli proponeva di costituire in comune una società, e gli parve opportuno accettare. Dopo ciò giunse un caprone dalle sue capre, e i suoi possessi si moltiplicarono tanto rapidamente, da renderlo ben presto molto ricco; quindi fu chiamato Björn dal caprone).

4. I *BERSERKIR* E IL CRISTIANESIMO

I temutissimi *berserkir* ebbero non pochi problemi in seguito alla diffusione del cristianesimo nel Nord, numerose sono, infatti, le saghe nordiche che raccontano avvenimenti riguardanti le sfortunate avventure delle quali furono protagonisti.

Nella *Njáls saga* (*Saga di Njáll*) si racconta che Gestr, un uomo molto sapiente, all'arrivo del missionario Þangbranðr, offrì un banchetto al quale parteciparono sessanta uomini cristiani e duecento uomini pagani. Era atteso anche l'arrivo di un *berserkr* di nome Ótryggr che aveva fama di incutere terrore a tutti. "Di costui si diceva che fosse così potente da non temere né fuoco né ferro e i pagani ne erano davvero terrorizzati"[82]. Þangbranðr chiese ai pagani se volessero convertirsi al cristianesimo, ma in molti si opposero; il missionario decise allora, attraverso una prova, di mostrare quale fosse la fede migliore tra le due. Vennero così accesi tre fuochi: il primo venne consacrato dai pagani, il secondo dai cristiani e il terzo rimase sconsacrato. Þangbranðr disse: «*Se il* berserkr *avrà timore di quello consacrato da me, pur camminando attraverso il vostro fuoco, allora dovrete convertirvi*»[83]. Il *berserkr* arrivò armato, entrò dalla porta e attraversò il fuoco consacrato dai pagani, quindi giunse al fuoco consacrato dai cristiani ma non osò attraversarlo poiché si sentiva bruciare su tutto il corpo. Il missionario colpì Ótryggr sulla mano con la croce e gli fece cadere la spada che brandiva, quindi gli infilò la spada nel petto, mentre Guðleifr, uno dei presenti, lo colpì al braccio amputandoglielo. Accorsero molti altri uomini e il *berserkr* venne ucciso. Gestr e numerosi altri uomini si fecero battezzare dal missionario Þangbranðr.

Un episodio simile a quello appena descritto si trova nella *Vatnsdœla saga* (*Saga di Vatnsdal*). In questa saga si narra che giunsero in Islanda il vescovo Friðrekr e Þorvalðr; i due andavano in giro per l'isola diffondendo la nuova fede. Una sera d'autunno giunsero al po-

82 *Saga di Njáll* (trad. it. a cura di M. Meli), Milano 1997, cap. CIII, pag. 204.

83 *Ibidem*.

dere di Þorkell due *berserkir*; quest'ultimo, impaurito per l'arrivo di questi guerrieri, chiese al vescovo un consiglio per uccidere i due indesiderati ed egli lo invitò ad abbracciare la nuova fede e a farsi battezzare; in cambio il prelato avrebbe allontanato i due "spiriti malvagi". Alle parole di Friðrekr, Þorkell lo invitò a mostrare un miracolo. Così vennero preparati tre fuochi sul pavimento della stanza e Friðrekr disse: «*Ora fate occupare i banchi dagli uomini più coraggiosi, forniti di grossi bastoni, poiché il ferro non morde i berserkir: in questo modo li manderemo a morte*»[84]. I due malcapitati, cercando di passare attraverso il fuoco consacrato dal vescovo, ma si bruciarono e cercarono di dirigersi verso i banchi; lì vennero colpiti a morte coi bastoni. I corpi privi di vita furono gettati in una voragine che prese il nome di Haukagil, dall'appellativo dei due *berserkir*, entrambi infatti si chiamavano Hauk.

Nelle saghe appena descritte possiamo notare che i missionari cristiani operarono, per diffondere la propria dottrina, anche con metodi duri e repressivi. In entrambi i racconti ci troviamo di fronte a due omicidi avvenuti nel nome della fede cristiana, pianificati dal missionario Þangbranðr, dal vescovo Friðrekr e consumati con estrema freddezza.

Durante il periodo della cristianizzazione del Nord il *berserksgangr* venne visto come una sorta di malattia, una menomazione dell'essere umano. Ancora nella *Vatnsdœla saga* (*Saga di Vatnsdal*) si legge: "Þorir fu colpito, poco dopo, dal *berserksgangr*; ciò parve allora una grave iattura per un simile uomo, che non ne riceveva alcun vantaggio" – "Þorir disse che egli era inferiore a tutti e spiegò: a me viene continuamente il "*berserksgangr*", mentre io vorrei starmene tranquillo: io vorrei, o fratello, che tu facessi qualcosa contro questa malattia"[85]. L'uomo "affetto" dalla "furia dei *berserkir*", in epoca cristiana venne definito una vittima della possessione demoniaca.

84 *Saga di Vatnsdal* (trad. it. a cura di M. Scovazzi), in: *Antiche saghe islandesi* cit., cap. XLVI, pagg. 224-225.

85 *Ibidem*, pagg. 196, 206.

La cristianizzazione del nord Europa avvenne in epoca tarda e si affermò intorno al X-XI secolo; in Islanda la data ufficiale dell'accettazione è l'anno 1000[86]. L'introduzione della nuova religione, che avrebbe soppiantato l'antico paganesimo, avvenne con non poche difficoltà e in modo non del tutto pacifico[87]. Uno dei grandi cristianizzatori del Nord fu il re Óláfr Tryggvason, re di Norvegia, a proposito del quale è scritto: "*Fór þá konungr norðr i Víkina ok bauð öllum mönnum at taka við kristni, en þeir er í móti mæltu, veitti hann stórar refsingar, drap suma, suma lét hann hamla, suma rak han af landi á brot*" (Allora il re si recò a nord nel fiordo di Oslo e offrì a tutti di accettare il cristianesimo, ma a quelli che si opponevano inflisse gravi punizioni, alcuni uccise, altri fece mutilare, altri cacciò dal Paese)[88].

86 La *Kristni saga* (*Saga della cristianizzazione*) narra la conversione al cristianesimo dell'Islanda a partire dalla prima missione del sacerdote tedesco Friðrekr e di Þorvaldr Kóðránsson nel 981. I due missionari dovettero fare ritorno sul continente, a causa delle ostilità degli islandesi nel 985. Cfr. M. Scovazzi, *Paganesimo e Cristianesimo nelle saghe nordiche*, in: *La conversione al Cristianesimo nell'Europa dell'Alto Medioevo*, "Settimane di Studio XIV", Spoleto 1967, pag. 775.

87 R. Pörtner, *L'epopea* cit., pag. 333. Fin dal IX secolo il re di Norvegia Håkon *il Buono* tentò di convertire il popolo del suo paese ma i suoi missionari furono cacciati; soltanto Óláfr Tryggvason e Óláfr *il Santo* "trovarono la necessaria quantità di fanatismo, violenza e orrore per costringere al battesimo i nolenti sudditi".

88 G. Chiesa Isnardi (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), in: *Il mondo dei Vichinghi*, Atti del Convegno Internazionale di Studi, Genova, 18-20 settembre 1991, Genova 1992, nota n° 2, pag. 335. I dati riguardanti "Óláfr Tryggvason e il cristianesimo" non sempre sono concordi. Nell'XI secolo Adamo da Brema riferendosi al re norvegese scrive: "*Narrant eum aliqui christianum fuisse, quidam christianitatis desertorem; omnes autem affirmant peritum auguriorum, servatorem sortium, et in avium prognosticis omnem spem suam posuisse. Quare etiam cognomen accepit, ut Olaph Craccaben diceretur. Nam et artis magicae, ut aiunt, studio deditus omnes, quibus illa redundat patria, maleficos habuit domesticos eorumque deceptus errore periit*" (Alcuni dicono che fu cristiano, altri che aveva abbiurato il cristianesimo; ma tutti concordemente affermano che era esperto nell'arte divinatoria, che osservava le predizioni e che si fidava ciecamente dei presagi dati dagli uccelli. Da ciò derivò anche il soprannome, fu infatti chiamato Olaf *Craccaben*. Dedito, a quanto dicono, anche alla pratica delle arti

5. I GUERRIERI-LUPO E ORSO NELL'ANTICA LETTERATURA NORDICA. ALCUNI ESEMPI

«Le saghe islandesi non possono essere valutate esclusivamente quali fenomeni letterari; costituiscono anche una testimonianza cospicua della fase storica, che contraddistinse la società nordica medievale»[89].

Qui di seguito verranno descritte talune saghe nordiche che contengono alcuni episodi significativi con protagonisti dei *berserkir*, tuttavia nella lettura di queste ultime bisogna tenere conto che con tutta probabilità furono inseriti spunti di pura invenzione fantastica.

Nel capitolo VIII della *Völsunga saga* (*Saga dei Völsunghi*), redatta intorno al 1260 e dedicata alla stirpe dei *Völsunghi*, discendenti da Odino, è narrata la trasformazione in lupo di Sigmundr e Sinfjötli[90]. Un giorno Sigmundr e Sinfjötli, attraversando una foresta e arrivarono a una casa nella quale giacevano addormentati due giovani di stirpe regale. Sopra di loro pendevano, appese alla parete, pelli di lupo; i due figli di re erano preda di una magia in virtù della quale soltanto ogni dieci giorni potevano liberarsi della pelle dell'animale per riassumere l'aspetto umano. *«Sigmundr e Sinfjötli indossarono le pelli e non riuscirono a venirne fuori, per ritornare alla propria natura, prima di quel tempo. Ed emettevano ululati di lupo. Ma distinguevano l'uno le voci dell'altro. Poi lasciarono la campagna e ognuno di loro andò per la propria strada. Strinsero tra di loro un patto: avrebbero attaccato fino a sette uomini alla volta, ma non di più, e ognuno avrebbe lanciato il suo ululato, prima di trovarsi in pericolo»*.[91]. I due vagarono nella foresta per nove giorni[92]. Durante questo di tempo vissuto sotto le sembianze di lupi, i due combatterono contro molti uomini uccidendoli tutti. Trascorso tale periodo ritornarono a casa in attesa del decimo giorno, quando, acquisito nuovamente l'aspetto umano, avrebbero bruciato le pelli di lupo affinché non potessero più nuocere ad alcuno. In questa saga viene esaltato quindi il potere magico della "casacca di lupo" indossata da Sigmundr e Sinfjötli e i nove giorni durante i quali i due uomini dovettero vagare nella foresta corrisponderebbero a un periodo di iniziazione.

Nella *Egils saga Skallagrímssonar* (*Saga di Egill Skallagrímsson*), opera risalente alla prima metà del XIII secolo e attribuita da alcuni studiosi a Snorri Sturluson[93], vengono narrate le vicende di Egill, scaldo islandese vissuto nel X secolo. In questa saga si racconta che Bjálfi e Hallbera ebbero un figlio di nome *Úlfr* "lupo". Egli divenne un vichingo e del suo seguito faceva parte Berðlu-Kári, un *berserkr* nobile e valoroso. Kári ebbe una figlia di nome Salbjörg che andò in sposa a Úlfr. "Lupo" era un uomo cordiale e socievole ma quando calava la sera diventava ombroso ed erano pochi quelli che osavano rivolgergli la parola; si diceva che potesse assumere diverse forme e per questo era soprannominato *Kveldúlfr* "lupo della sera". Salbjörg e Úlfr ebbero due figli: Þórólfr e il secondo fu Grímr. Grímr detto Skalla-Grímr, molto simile al padre, divenne un abile artigiano e, giunto intorno ai vent'anni, decise di imbarcarsi per l'Islanda. Là concepì con Bera, sua moglie, un figlio di nome Þórólfr (come lo zio), due figlie di nome Sæunn e Þórunn e infine Egill, schivo e scuro di capelli come il padre. Úlfr viene considerato un *berserkr* "a riposo"[94] che dopo gloriose battaglie si sposa e si occupa dell'amministrazione dei suoi possedimenti, ma sul far della sera poteva trasformarsi in una

magiche, si circondò di tutti quei maghi di cui è piena la sua patria ed ingannato dalle loro falsità perì) – Adamo di Brema, *Storia degli arcivescovi della Chiesa di Amburgo* (a cura di I. Pagani), Torino 1996, pagg. 228-229.

89 M. SCOVAZZI, *Antiche saghe islandesi* cit., pag. VII.

90 Nome fittizio per "lupo".

91 *La saga dei Völsunghi* cit. (trad. it. a cura di A. Febbraro), cap. VIII, pag. 88-89.

92 Il nove è un numero magico che esprime la compiutezza di un ciclo e, in questo caso, la conclusione di un periodo e il rinnovamento. Tale numero è il risultato della moltiplicazione delle tre dimensioni del tempo (passato, presente e futuro) per le tre dimensioni dello spazio (inferi, terra e cielo). Cfr. G. CHIESA ISNARDI, *I miti* cit., pag. 505.

93 La *Saga di Egill* (anonima) sarebbe stata redatta da Snorri Sturluson intorno al 1230. La *Saga* presenterebbe alcune affinità tematiche e stilistiche con la *Heimskringla* (*Orbe terrestre*) di Snorri.

94 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pag. 192.

fiera. Gli eventi più significativi della saga sono due combattimenti. Nel capitolo LXIV si racconta che Egill e i suoi uomini, dopo aver viaggiato per mare, giunsero su un'isola chiamata Höð, sulla quale ottennero ospitalità presso la fattoria di Friðgeirr, un giovane da poco entrato in possesso dell'eredità paterna. La madre del giovane, Gyða, era disperata perché un uomo di nome Ljótr *il pallido*, un *berserkr*, aveva sfidato Friðgeirr a duello e il giorno seguente egli avrebbe dovuto affrontarlo sull'isola di Völr. Egill accompagnò il giovane sull'isola e insieme aspettarono l'arrivo del *berserkr*. Ljótr era altissimo, più grosso di un uomo normale e venne fin da subito posseduto dalla "*furia dei berserkir*", cominciò a ululare e a mordere il suo scudo. Alla vista di Ljótr, Egill iniziò a recitare una strofa:

> Non ha la forza, né la tempra Friðgeirr
> dunque un guerriero ci vuole al duello
> per vietare a quell'uomo la fanciulla! -
> di sostenere con lena uno scontro
> contro chi morde il bordo dello scudo,
> agli dèi immola[95], fomenta la "furia
> di Göndul"[96], l'avversario; e rotea gli occhi:
> segno che tutto è votato alla morte[97].

A queste parole Ljótr rivolse il suo sguardo verso Egill e lo invitò ad andare a combattere al posto di Friðgeirr. Egill si fece avanti e con un colpo dietro l'altro riuscì ad avere la meglio sull'avversario. Con un fendente raggiunse il *berserkr* sopra il ginocchio mozzandogli la gamba. Egill allora recitò:

95 Il riferimento è ai riti pagani che i *berserkir* dovevano compiere.

96 Göndul è una valchiria. La *Kenning* significa "battaglia". Per *kenning* (pl. *kenningar*) si intende una specie di metafora composta da due o più elementi nominali. Per fare alcuni esempi, oltre a quello sopra citato, "*mare dei cadaveri*" si riferisce al sangue, mentre con "*Lupo della fossa*" il riferimento è al serpente.

97 *La saga di Egill* cit. (trad. it. a cura di M. Meli), cap. LXIV, pagg. 182-183.

> Il malfattore è stato dunque ucciso
> mozzò una gamba a Ljótr questo poeta –
> da "uno avvezzo a sostenere il lupo"[98];
> fu la mia cura render pace a Friðgeirr.
> Compensi non cercavo da "chi spezza
> la fiamma ardente nell'oceano vasto"[99]:
> "dove le lance stridono"[100] m'arrise
> il gioco contro il pallido avversario[101].

L'episodio più significativo riguardante i *berserkir* contenuto in questa saga si trova nel capitolo LXV, nel quale viene descritto un contenzioso tra Atli *il corto* ed Egill. Dal momento che Egill chiedeva che gli venisse data una somma di danaro, somma che Atli non voleva pagare, decise così di sfidarlo a duello per risolvere la questione. I due si accordarono e decisero di battersi. Nello scontro Atli perse subito lo scudo e per Egill divenne più facile contrastare il suo avversario; anche lo scudo di Egill tuttavia fu reso inutilizzabile e venne gettato. Egill, dopo essersi sbarazzato dello scudo, lasciò anche la spada e balzò addosso all'avversario afferrandolo con le mani. Atli cadde riverso sulla schiena ed Egill gli fu sopra e lo azzannò alla gola. Dopo aver ucciso Atli, Egill andò ad ammazzare un toro sacrificale, poi raggiunse i suoi compagni e recitò:

> Sebbene estratta, non morde lo scudo
> questa mia spada Dragvandill lucente:
> il filo della lama le corruppe
> il mio sfidante, Atli detto il corto.
> Se non giovò contro il ferro loquace
> levato dal nemico la mia forza,
> dall'impaccio mi tolsero i "fratelli
> dei molari"[102]: e potei il toro immolare[103].

98 *Kenning* che vale "guerriero".

99 La *kenning* "fiamma ardente nell'oceano vasto" significa "oro". L'intera *kenning* significa "principe", "signore".

100 *Kenning* per "scontro", "battaglia".

Il protagonista di questa saga, Egill, è un poeta raffinato e colto, ma nel capitolo appena citato lo vediamo azzannare il suo avversario alla carotide uccidendolo come avrebbe fatto un lupo o un orso. Questo comportamento potrebbe ricordare alcune pratiche antropofagiche connesse alla funzione magico-rituale basata sul tentativo di assorbire l'essenza spirituale della persona defunta attraverso l'ingestione di carne umana. Qui la psicosi del *berserkr*, assassino, è coniugata con la poesia raffinata di Egill. La studiosa norvegese Anne Holtsmark sostiene che la medicina moderna definirebbe i *berserkir* degli psicopatici[104].

Occorre ricordare che il *berserkr* è un guerriero consacrato a Odino, dio che è poeta e guerriero. Il nome di questa divinità in norreno è *Óðinn*, formato dalla radice *óðr*; questo termine significa come aggettivo "folle", "invasato" e come sostantivo "spirito" e "poesia". Odino era il dio venerato dagli scaldi, "poeti" del medioevo scandinavo (IX-XIII secolo), ed era al contempo il dio della furia. Presso i Germani continentali veniva chiamato Wotan. L'etimologia del suo nome è da mettere in relazione con la radice indoeuropea *Wat "furia profetica" (da confrontare il latino *vates*) dalla quale deriverebbe il tema germanico *Woð, che si ritrova nel tedesco moderno *Wut* "furore, rabbia". Adamo da Brema, nell'XI secolo, osserva che gli svedesi ancora pagani adoravano sopra ogni altra divinità "*Wodan, id est furor*" (*Wotan, cioè il furore*).

Un'altra saga nordica da prendere in esame è la *Örvar Odds saga* (*Saga di Oddr l'arciere*). Composta nella seconda metà del XIII secolo, narra le avventure di Oddr, vichingo ribelle agli antichi dèi e guerriero pronto a sfidare creature umane e sovrumane. Nel capitolo XXIX di questa saga medievale abbiamo notizia dello scontro decisi-

101 *La saga di Egill* cit. (trad. it. a cura di M. Meli), cap. LXIV, pag. 185.

102 Il riferimento è ai canini.

103 *La saga di Egill* cit. (trad. it. a cura di M. Meli), cap. LXIV, pag. 189.

104 A. Holtsmark, *Fornnordisk mytologi* (edizione svedese di: *Norrøn mytologi. Tro og myter i vikingtiden*), Lund 1992, pag. 104.

vo che ci fu tra Oddr e dodici *berserkir*. Si racconta che durante l'assenza di Oddr e del suo compagno d'avventure, Hjálmarr, i *berserkir* di Angantýr avevano attaccato le navi uccidendo tutti i compagni dei due Eroi. I dodici fratelli decisero di mettersi alla ricerca di Oddr e di Hjálmarr. I due compagni uscirono dalla foresta e si diressero verso la riva del mare, quando Oddr si arrestò sentendo "strani rumori" e disse: «*"a tratti mi pare di udire tori mugghiare o cani ululare, a tratti, invece, mi sembrano urla. Tu sai di uomini che abbiano l'uso di gridare a questo modo?" - "So chi sono", disse Hjálmarr. "Sono dodici fratelli" - "Conosci i loro nomi?" domandò Oddr. Un canto venne alle labbra di Hjálmarr*»[105]:

Hervardr, Hjörvardr, Hrani, Angantýr,
Bildr e Búi, Barri e Tóki,
Tindr e Tyrfingr, e i due Haddingjar,
nacquero a Bolm, a oriente,
figli di Arngrímr e di Eyfura.

Li so i più maligni di tutti gli uomini
e i meno disposti a compiere il bene;

berserkir ricettacoli di sventura
sulle navi han massacrato gli
uomini leali[106].

Nel momento in cui Oddr riuscì a scorgere i *berserkir*, un canto uscì dalle sue labbra:

Vedo uomini salire dai Munarvágar
avidi di combattimento vestiti di grigio;
hanno furenti attaccato battaglia
giacciono le nostre navi a riva, deserte[107].

105 *Saga di Oddr l'arciere* (trad. it. a cura di F. Ferrari), Milano 1994, cap. XXIX, pag. 97.

106 *Ibidem*.

107 *Ibidem*, cap. XXIX, pag. 98.

Oddr si rese conto che la situazione non era molto favorevole, anche perché aveva dimenticato la sua faretra con l'arco sulla nave e l'unica arma a sua disposizione era una piccola ascia. Poi cantò questa strofa:

Temetti allora quell'unica volta
quando gridando lasciarono le navi
e ululando s'inerpicarono per l'isola,
li sapevo i più falsi tra gli uomini
e i più lesti nel compiere il male[108].

Oddr tornò nella foresta con l'intento di fabbricarsi una mazza e quando ridiscese verso il mare Hjálmarr cantò:

Non arretriamo dinnanzi agli alberi di battaglia[109],
mai, per quanto terribili essi ci appaiano;
stasera saremo ospiti a casa di Odino
noi, fratelli di sangue, e i dodici vivranno[110].
Allora Oddr continuò:

Con poche parole io ti ho risposto:
stasera saranno ospiti a casa di Odino
dodici *berserkir*, e noi due vivremo[111].

In quel momento Angantýr, capo dei dodici *berserkir*, udì le parole di Hjálmarr e riconobbe in esse un sentimento di paura. Un canto uscì dalle sue labbra:

Usciti siete o valorosi
dal bosco degli aceri
caduti sono i vostri compagni.

108 *Ibidem.*
109 *Kenning* per "guerrieri".
110 *Saga di Oddr* cit. (trad. it. a cura di F. Ferrari), cap. XXIX, pag. 98.
111 *Ibidem.*

Allora cantò Oddr:

Guerrieri furiosi son giunti
e senza onore: dodici in tutto.
Uno contro uno si affronteranno
i coraggiosi, se l'animo non farà difetto.

Oddr disse che il combattimento avrebbe dovuto svolgersi uno contro uno, a turno. Angantýr promise di combattere con la sua spada, chiamata Tyrfingr[112]. Oddr e Angantýr dissero che i vincitori avrebbero dovuto innalzare i tumuli per i morti. Iniziò uno scontro lungo e cruento durante il quale tutti i *berserkir* morirono, compreso Angantýr, che perì per mano di Hjálmarr il quale a sua volta riportò ferite mortali. Sul punto di morte volle comporre un canto che Oddr avrebbe portato alla sua casa natale in Svezia e disse: "Ora, Oddr, ti voglio rivolgere una preghiera" - "Non mi lasciare accanto a esseri tanto malvagi come questi *berserkir*, mi pare infatti di essere stato molto migliore di loro"[113]. Oddr ammassò i *berserkir* l'uno sull'altro e costruì un recinto intorno ai corpi dei defunti; prese le armi e i vestiti e li depose vicino ai corpi senza vita dei guerrieri, quindi coprì tutto di terra e sparse sabbia sul tumulo. Fatto ciò prese il corpo senza vita di Hjálmarr e lo portò con sé sulla nave. Sospinto dal vento si diresse verso la Svezia.

La figura del "*berserkr*" è da inserire in un periodo che ebbe inizio nella notte dei tempi e che durò fino a circa l'XI secolo. Con la diffusione del cristianesimo in Scandinavia e con la nascita del cavaliere cortese nel XII e XIII secolo, scomparve la figura del guerriero furioso e selvaggio lasciando spazio agli ideali di onore e misura.

112 Nella *Hervarar saga ok Heiðreks konungs* (*Saga di Hervör e di re Heiðrekr*) viene descritta Tyrfingr, la spada magica, forgiata dai nani: essa aveva la caratteristica di doversi immergere nel sangue ogni volta che fosse stata sguainata; cfr. *Saga di Hervör e di re Heiðrekr* (trad. it. a cura di M. Meli), Padova 1995, cap. I, pag. 27.
113 *Saga di Oddr* cit. (trad. it. a cura di F. Ferrari), capp. XXIX-XXX, pagg. 97-104.

Quindi, non si può parlare del *berserkr* o dell'*úlfheðinn* in senso stretto, ma di due tipi distinti di guerrieri: da una parte l'affascinante guerriero-orso o lupo legato alla furia del dio Odino e avvolto dall'alone di mistero, con riti d'iniziazione a noi sconosciuti e con possibili ma non verificabili usi di sostanze inebrianti; dall'altra il *berserkr* degenerato in furfante privo di scrupoli e in un prepotente protagonista di racconti e saghe nordiche pronto a sfidare a duello anche poveri contadini inermi.

Il *berserkr* della mitologia lasciò presto spazio alla canaglia del folklore nordico.

Appendice
L'úlfheðinn raffigurato su una delle lamine di Torslunda (Svezia)

Gli scavi archeologici delle tombe di gran parte delle popolazioni germaniche hanno riportato alla luce oggetti finemente decorati con raffigurazioni zoomorfe e antropomorfe[114].

Durante alcuni scavi archeologici effettuati nel 1870 presso Torslunda, sull'isola di Öland in Svezia, vennero ritrovate alcune lamine bronzee risalenti al V-VII secolo d.C.; queste ultime furono impiegate come matrici per decorazioni ornamentali. Nella parte sinistra di una di queste si può notare un guerriero vestito[115] solamente con una cintura in vita e sul capo delle corna, forse bovine. Questa figura è armata di spada e nelle mani tiene due lance, mentre le sue gambe sono rappresentate in movimento, nell'atto di correre, di fare un balzo, o più semplicemente di danzare[116]. Nella parte destra è raffigurato un altro guerriero armato che impugna nella mano sinistra una lancia e con l'altra è pronto a sguainare la spada. Questa figura indossa una pellic-

114 La presenza rituale del lupo è attestata fin dalla civiltà neolitica di Vinca (Yugoslavia). Nei pressi della riva destra del Danubio, tra la città di Belgrado e la confluenza con la Moravia, durante una campagna di scavo vennero riportate alla luce statuette raffiguranti dei lupi e altre piccole figure rappresentanti danzatori con maschere di lupo. Cfr. P. Laviosa Zambotti, *Le più antiche culture agricole europee*, Milano 1943, pag. 171; P. Laviosa Zambotti, *I Balcani e l'Italia nella preistoria,* in: *Origines* (Riv. Arch.), Como 1954, figg. 13-14, 16 e pagg. 184 sgg.

115 Nel capitolo VI della *Germania* Tacito (ed. cit. trad. it. a cura di B. Ceva, pagg. 202-203) scrive: "*Et eques quidem scuto frameaque contentus est, pedites et missilia spargunt, pluraque singuli, atque in inmensum vibrant, nudi aut sagulo leves*" (I cavalieri, poi, non si servono che dello scudo e di questo tipo di lancia, mentre i fanti scagliano anche proiettili; ciascuno di essi ne vibra molti, anche assai lontano; combattono spogli di ogni vestimento, o al più ricoperti da una leggera tunica). M. Meli, *La falsa guerra* cit., pag. 28; "La trasformazione in belva e la nudità in combattimento sono atteggiamenti collegati al furore marziale e all'invulnevabilità".

116 La danza poteva essere eseguita prima di affrontare una battaglia per poter ottenere favori dagli dèi o in seguito ad una vittoria. Studiosi come P. Paulsen la associano a riti funebri (*Alamannische Adelsgräber von Niederstotzingen,* Stuttgart 1967).

cia di lupo con tanto di testa e coda e, dalla parte inferiore della "veste" spuntano gambe umane[117] (tav. 4). L'*úlfheðinn* impugna la spada[118] e la lancia, arma privilegiata di Odino, detto anche "Signore della lancia".

Questa lamina potrebbe raffigurare un momento di una danza rituale. Già Tacito nel capitolo XXIV della *Germania* scrive che: "*I Genus spectaculorum unu atque in omni coetu idem: nudi iuvenes, quibus id ludicrum est, inter gladios se atque infestas frameas saltu iaciunt*" (Unico è presso i Germani il tipo di spettacolo, che è lo stesso ogni qualvolta si riuniscono: giovani nudi, per divertirsi, saltano in mezzo a spade ed a lance puntate minacciosamente contro di loro)[119].

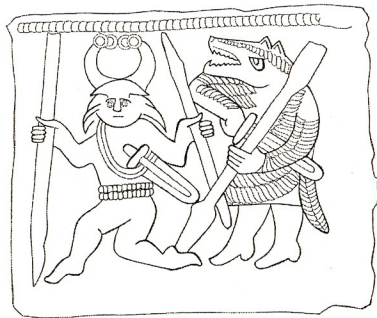



Tavola 4

117 Questo guerriero rappresenta un *úlfheðinn* e non un *berserkr*, infatti la coda caratterizza un guerriero-lupo e non un guerriero-orso, essendo quest'ultimo un animale dotato di una coda piuttosto corta.

118 Nelle saghe nordiche sono ricordate diverse spade, anche dal potere magico, come *Tyrfingr* appartenuta al *berserkr* Angantýr.

119 P.C. Tacito, *Germania* cit. (trad. it. a cura di B. Ceva), cap. XXIV, pagg. 244-245.

Capitolo II

I guerrieri-cinocefali longobardi

Uno dei documenti più importanti riguardante la storia dei Longobardi è certamente l'*Historia Langobardorum* di Paolo Warnefrido[1], detto Paolo Diacono. Quest'opera risale all'VIII secolo ed è una testimonianza della vita, degli usi, dei costumi, nonché delle origini di questo popolo germanico. Paolo Warnefrido nel primo libro dell'*Historia*, riferendosi alle origini della sua tribù, scrive che: "*Pari etiam modo et Winnilorum, hoc est Langobardorum, gens, quae postea in Ilalia feliciter regnavit, a Germanorum populis originem ducens, licet et aliae causae egressionis eorum asseverentur, ab insula quae Scadinavia dicitur adventavit.* [...] *Haec igitur insula, sicut retulerunt nobis qui eam lustraverunt, non tam in mari est posita, quam marinis fluctibus propter planitiem marginum terras ambientibus circumfusa. Intra hanc ergo constituti populi dum in tantam multitudinem pullulassent, ut iam simul habitare non valerent, in tres, ut fertur, omnem catervam partes dividentes, quae ex illis pars patriam relinquere novasque deberet sedes exquirere, sorte perquirunt.* [...]

1 Warnefrido è il nome del padre di Paolo.

Igitur ea pars, cui sors dederat genitale solum excedere exteraque arva sectari, ordinatis super se duobus ducibus, Ibor scilicet et Aionem, qui et germani erant et iuvenili aetate floridi et ceteris praestantiores, ad exquirendas quas possint incolere terras sedesque statuere, valedicentes suis simul et patriae, iter arripiunt. Horum erat ducum mater nomine Gambara, mulier quantum inter suos et ingenio acris et consiliis provida; de cuius in rebus dubiis prudentia non minimum confidebant" (Nella stessa maniera anche la stirpe dei *Winili* (o *Winnili*)[2], cioè dei Longobardi, di origine germanica, che poi regnò felicemente in Italia, venne dall'isola che è detta Scadinavia[3], benché si avanzino anche altre ipotesi su questa migrazione. [...] Quest'isola, per quanto ci hanno riferito quelli che l'hanno visitata, anziché posta in mezzo al mare, dato il carattere pianeggiante delle sue coste, si può dire piuttosto circondata dai flutti marini che la invadono. I popoli di quest'isola erano così numerosi che ormai non potevano più abitarvi tutti insieme. Come si narra, si divisero perciò in tre gruppi e si fece decidere alla sorte quale dei tre dovesse abbandonare la patria e cercare di conquistarsi nuove terre. [...] Quelli dunque cui la sorte assegnò di abbandonare il suolo natio, e di cercarsi dimora in terra straniera, datisi due capi, *Ibor* e *Aio*, che erano fratelli, in età ancora giovanile e più gagliardi degli altri, dopo aver salutato insieme la patria e i parenti, presero il cammino per cercare un luogo dove fermarsi e stabilirvi la propria sede. Con essi era *Gambara*, madre dei due capi, donna di ingegno acuto e abile nel dare consigli. Per le situazioni dubbie essi facevano molto affidamento alla sua saggezza)[4].

2 Il termine *Winili* o *Winnili* potrebbe derivare dall'alto tedesco antico *winnan* "combattere".

3 Nella storiografia antica la Scandinavia veniva definita "isola" in quanto era ignoto il suo margine settentrionale.

4 PAOLO DIACONO, *Historia Langobardorum* (a cura di L. Bethman e G. Waitz), in: *Monumenta Germaniae Historica Scriptores rerum Langobardicarum et italicarum saec. VI–IX*, Hannover 1878; *Storia dei Longobardi* (trad. it. di M. Felisatti), Milano 1985, libro I, cap. I, II, III, pag. 37.

Con queste parole Paolo Warnefrido descrive l'origine mitica del suo popolo che dovette abbandonare la terra natia, la Scandinavia, per una crisi di sovrappopolamento. Probabilmente le cause di questa migrazione furono imputabili a conflitti economico-sociali, alla voglia d'avventura e di gloria. Il clima temperato e le fertili terre del Sud fecero sì che quegli uomini si spingessero alla conquista di nuovi territori. La migrazione di questo popolo iniziò probabilmente intorno al II-I secolo a.C. e si arrestò solo dopo parecchi secoli con l'invasione dell'Italia.

Jörg Jarnut, medievalista, sostiene che l'origine scandinava dei Longobardi potrebbe essere supportata da alcune somiglianze tra il diritto longobardo e quello delle popolazioni dell'antica Scandinavia[5]. Tale teoria potrebbe derivare anche da una serie di corrispondenze riscontrabili tra le figure dei *berserkir* e quelle dei cinocefali longobardi[6]. Bisogna notare che i Winnili o Winili, cioè i Longobardi, fin dai tempi più remoti, venivano menzionati nelle fonti nordiche con il termine *Hundinge* "cani folli, infuriati"[7]. I guerrieri-cinocefali longobardi, come i *berserkir* e gli *úlfheðnar*, erano guerrieri consacrati al dio *Godan*[8], vale a dire Odino e votati alla guerra.

5 J. JARNUT, *I Longobardi nell'Europa settentrionale*, in: *Langobardia*, Udine 1990, pag. 9.

6 Uno dei primi studiosi ad aver proposto il confronto tra i guerrieri-cinocefali longobardi e i *berserkir* e gli *úlfheðnar* scandinavi è stato O. Höfler; cfr. O. HÖFLER, *Kultische Geheimbünde der Germanen*, Frankfurt am Main 1934, pagg. 62-63, 87.

7 S. GASPARRI, *La cultura tradizionale dei Longobardi. Struttura tribale e resistenze pagane*, Spoleto 1983, pag. 22. Il Gasparri sostiene che il *Widsith*, un opera poetica risalente probabilmente al VI secolo o addirittura precedente l'arrivo degli Anglosassoni in Britannia, possa contenere alcuni riferimenti riguardanti i Longobardi che vissero presso la foce dell'Elba prima della migrazione. Per un approfondimento sul mito dell'origine dei Longobardi si veda anche il volume di S.M. CINGOLANI, *Le storie dei Longobardi. Dall'Origine a Paolo Diacono*, Roma 1995, pagg. 37-127.

8 PAOLO DIACONO, *Storia dei Longobardi* cit. (trad. it. a cura di M. Felisatti), Milano 1985, pagg. 40-41. Paolo Diacono nel libro I (capitolo IX) dell'*Historia* scrive: "*Wotan sane, quem adiecta littera Godan dixerunt, ipse est qui apud Roma-*

Il Warnefrido racconta nel capitolo VIII del primo libro dell'*Historia* una *Ridicula fabula* su Godan e Frea[9] nella quale viene narrato il mito del passaggio dall'antico nome, Winnili, a Longobardi[10]. Non si può dimenticare che il termine *Langbarðr* "barba lunga" è uno dei numerosi appellativi del dio Odino e lo stretto legame tra il dio germanico e i Longobardi potrebbe trovare riscontro anche nel nome della stirpe regia longobarda dei *Gungingi*[11], termine che potrebbe essere associato a *Gungnir*, la lancia di Odino[12].

Paolo Warnefrido racconta che in un tempo imprecisato gli "uomini dalle lunghe barbe" si trovarono la strada sbarrata dalla tribù degli Assipitti[13]; i Longobardi, vedendo un gran numero di nemici e rendendosi conto di non poter sostenere uno scontro, non osarono

nos Mercurius dicitur et ab universis Germaniae gentibus ut deus adorator" (*E Wotan che con l'aggiunta di una lettera chiamano Godan, è lo stesso che presso i Romani viene chiamato Mercurio e da tutte le popolazioni della Germania è adorato come un dio*). Per quanto riguarda la comparazione dei termini *Wotan/Godan* si veda: M. MELI, *Eco scandinave nella Historia Langobardorum di Paolo Diacono* in: *Paolo Diacono. Uno scrittore fra tradizione longobarda e rinnovamento carolingio. Atti del Convegno Internazionale di Studi*, Cividale del Friuli – Udine, 6-9 maggio 1999, Udine 2000, pagg. 335-341.

9 La longobarda Frea dovrebbe corrispondere, con tutta probabilità, alla dea della mitologia nordica Frigg, "amata" o "sposa", moglie di Odino.

10 Warnefrido scrive: "*Tunc accestisse Gambara ad Fream, uxorem Godan, et Winnilis victoriam postulasse, Freaque consilium dedisse, ut Winnilorum mulieres solutos crines erga facies ad barbae similitudinem conponerent maneque primo cum viris adessent seseque Godan videndas pariter e regione, qua ille per fenestram orientem versus erat solitus aspicere conlocarent. Atque ita factum fuisse. Quas cum Godan oriente sole conspiceret, dixisse*: "*Qui sunt isti longibarbi?" Tunc Frea subiunxisse, ut quibus nomen tribuerat victoriam condonaret. Sicque Winnilis Godan victoriam concessisse*" (Allora Gambara si rivolse a Frea, moglie di Godan, e le chiese la vittoria per i Winnili. Frea le diede questo consiglio: che le mogli dei Vinili, scioltesi i capelli sul viso, li acconciassero come delle barbe, e di primo mattino si avvicinassero agli uomini e si disponessero anch'esse in modo da essere viste da Godan nel luogo da cui era solito, da una finestra, guardare verso oriente. E così fu fatto. E vedendole Godan al sorgere del sole, disse: "Chi sono questi Longibarbi?" Allora Frea gli chiese di dare la vittoria a coloro cui aveva dato il nome. E Godan diede la vittoria ai Winnili) – *Storia dei Longobardi* cit., I, VIII, (trad. it. a cura di M. Felisatti), Milano 1985, pagg. 40-41.

dichiarare guerra e decisero piuttosto di escogitare uno stratagemma. Nel capitolo XI è narrato, infatti: "*Simulant, se in castris suis habere cynocephalos, id est canini capitis homines. Divulgant aput hostes, hos pertinaciter bella gerere, humanum sanguinem facerent, ampliant tentoria plurimosque in castris ignes accendunt. His hostes auditis visisque creduli effecti, bellum quod minabantur iam temptare non audent*" (Fingono di avere nel loro campo dei cinocefali, cioè degli uomini con la testa di cane, e spargono fra i nemici la voce che questi cercano smaniosamente la battaglia, bevono sangue umano e, se non possono raggiungere il nemico, bevono il proprio sangue. Perché si dia credito a questa diceria ampliano il numero delle tende e accen-

11 Nel Libro Primo della *Historia Langobardorum* Paolo Diacono scrive: "*Mortuis interea Ibor et Aione ducibus, qui Langobardos a Scandinavia eduxerant et usque ad haec tempora rexerant, nolentes iam ultra Longobardi esse sub ducibus, regem sibi ad ceterarum instar gentium statuerunt. Regnavit igitur super eos primis Agelmund, filius Aionis, ex prosapia ducens originem Gungingorum, quae aput eos generosior habebatur...* " (Essendo morti nel frattempo i due capi Ibor e Aio, che avevano guidato i Longobardi fuori dalla Scandinavia e li avevano governati fino ad allora, e non volendo i Longobardi essere più oltre sotto capi, stabilirono, al pari di altre genti, di darsi un re. Regnò dunque su di loro per primo Agelmund, figlio di Aio, che traeva origine dalla stirpe dei Gungingi, che presso di loro era reputata la più nobile...). *Storia dei Longobardi* cit., I, XIV, (trad. it. a cura di M. Felisatti), Milano 1985, pagg. 42-43. Paolo Diacono prosegue la sua narrazione e scrive: "*Contigit itaque, ut rex Agelmund, dum iter carperet, ad eandem piscinam deveniret. Qui cum equo retento miserandos infantulos miraretur hastaque, qua manu gerebat, huc illucque eos inverteret, unus ex illis iniecta manu hastam regiam conprehendit. Rex misericordia motus factumque altius ammiratus, eum magnum futurum pronuntiat*" (Capitò che il re Agelmund mentre passeggiava, giungesse presso la peschiera. Fermato il cavallo, osservò i disgraziati neonati; con la lancia che teneva in mano si mise a spingerli in qua e in là, quando uno di essi, allungata la mano, afferrò l'asta. Il re, mosso a pietà e fortemente meravigliato del fatto, previde per lui un grande avvenire). *Storia dei Longobardi* cit., I, XV, (trad. it. a cura di M. Felisatti), Milano 1985, pagg. 42-43. Il neonato venne chiamato Lamissio e, alla morte di Agelmund, divenne il secondo re dei Longobardi. In seguito l'*hasta* divenne il simbolo del potere regio.

12 Odino viene ricordato anche con l'appellativo di *geirs dróttin* "Signore della lancia".

13 Non si hanno informazioni riguardanti questa popolazione.

dono moltissimi fuochi nell'accampamento. Udite e viste queste cose, i nemici non osano più dare battaglia, come già minacciato)[14].

L'episodio descritto è senza dubbio riconducibile a rituali legati alla guerra durante i quali venivano usate, per scopi religiosi e bellici, maschere o pelli animali. Come i guerrieri-lupo e i guerrieri-orso scandinavi indossavano le pelli dei rispettivi animali, i guerrieri-cinocefali vestivano con tutta probabilità pelli di cane. Si può ipotizzare che i guerrieri longobardi utilizzassero per mascherarsi anche pelli di lupo; entrambi gli animali, infatti, possono essere riferiti al mondo dei defunti e avere la stessa valenza simbolica. Snorri Sturluson nella *Ynglinga saga* (*Saga degli Ynglingar*), riferendosi ai guerrieri di Odino, scrive: «*avanzavano senza corazza come lupi o cani*»[15], considerando i due termini sinonimi. Nella mitologia nordica si hanno diversi esempi di cani che a livello simbolico sono identici ai lupi; un esempio può essere rappresentato dal cane infernale *Garmr* "[quello che] ulula", il quale è chiamato anche *freki* "avido", nome di uno dei lupi di Odino.

Il cane veniva considerato un animale sacrificale, conoscitore del mondo dei vivi e di quello dei morti. Resti di cani vennero rinvenuti all'interno di tombe risalenti all'età vichinga[16].

Nel corso di scavi archeologici effettuati presso Gutenstein (Germania) venne riportato alla luce un reperto molto particolare: si tratta di una lamina applicata al fodero di una spada sulla quale vi è incisa la figura di un guerriero-lupo o probabilmente di un guerriero-cinocefalo. (tav. 5)

Adamo da Brema, storiografo, ecclesiastico e geografo vissuto nella seconda metà dell'XI secolo, nel libro IV della sua opera *Gesta*

14 PAOLO DIACONO, *Storia dei Longobardi* cit. (trad. it. a cura di M. Felisatti), libro I, cap. XI, pag. 40-41.

15 *Saga degli Ynglingar* (trad. it. di G. Chiesa Isnardi), in: *Storie e leggende del Nord*, Milano 1977, cap. VI, pag. 87.

16 Nel 1890 venne scoperta nei pressi di Oslo (Norvegia) la nave vichinga di Gokstad (X secolo). All'interno di questa imbarcazione, oltre al corredo funerario, furono trovate le ossa di dodici cavalli e di sei cani; cfr. J. BRØNDSTED, *I Vichinghi*, Torino 1976, pag. 120.

Tavola 5

Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum (*Opere dei vescovi della Chiesa di Amburgo*) intitolato *Descriptio insularum Aquilonis* (*Descrizione delle isole del Settentrione*) ci riferisce che, durante una festa sacrificale che si teneva a Uppsala (Svezia), questi animali venivano immolati e appesi agli alberi del bosco sacro[17].

A proposito dei defunti, non bisogna dimenticare che Tacito nel capitolo XLIII della *Germania,* riferendosi alla tribù germanica degli Arii, racconta di un *feralis exercitus* in grado di incutere un "sacro terrore" agli avversari, identificabile probabilmente con la schiera degli antenati defunti che venivano richiamati in vita[18].

17 ADAMO DI BREMA, *Storia degli arcivescovi della Chiesa di Amburgo*, Torino 1996, pagg. 472-473 "*Solet quoque post novem annos communis omnium Sueoniae provintiarum sollempnitas in Ubsola celebrari. Ad quam videlicet sollempnitatem nulli prestatur immunitas. Reges et populi, omnes et singuli sua dona transmittunt ad Ubsolam, et, quod omni pena crudelius est, illi, qui iam induerunt christianitatem, ab illis se redimunt cerimoniis. Sacrificium itaque tale est: ex omni animante, quod masculinum est, novem capita offeruntur, quorum sanguine deos* [*tales*] *placari mos est. Corpora autem suspenduntur in lucum, qui proximus est templo. Is enim lucus tam sacer est gentilibus, ut singulae arbores eius ex morte vel tabo immolatorum divinae credantur. Ibi etiam canes et equi pendent cum hominibus, quorum corpora mixtim suspensa narravit mihi aliquis christianorum* LXXII *vidisse. Ceterum neniae, quae in eiusmodi ritu libationis fieri solent, multiplices et inhonestae, ideoque meliu reticendae*" (Ogni nove anni sogliono anche celebrare a Uppsala una festa comune a tutte le regioni della Sveonia. Nessuno è esentato dal parteciparvi; i re, i popoli e tutti i singoli individui inviano a Uppsala le loro offerte e, cosa che è più crudele di ogni pena, quelli che hanno già accolto il cristianesimo acquistano, pagando, la dispensa da queste cerimonie. Il sacrificio si svolge così: di ogni essere vivente di sesso maschile vengono immolati nove individui e con il loro sangue si usano placare [quegli] dèi. I corpi vengono invece appesi in un bosco che sta vicino al tempio. Questo bosco è per i pagani così sacro che ogni suo albero è considerato divino a causa della morte e del sangue decomposto delle vittime. Cani e cavalli pendono qui insieme ad esseri umani, e un cristiano mi ha raccontato di aver visto settantadue cadaveri appesi uno accanto all'altro. Durante tale sacrificio, infine, sogliono essere intonati canti di vario genere ed osceni, ed è perciò meglio non parlarne).

18 M. SCOVAZZI, *Le origini* cit., pag. 167; L'uso rituale delle maschere totemiche presso i Germani è anche sostenuto dallo studioso K. Hauk nella sua opera *Lebensnormen und Kulturmythen in germanischen Stammes und Herrschergenealogien*, "Saeculum", 6, 1955, pag. 208.

Occorre osservare che Tacito riferendosi alla tribù degli Arii scrive: «... *oltre ad avere forze superiori a quelle dei popoli sopra citati, accrescono nel loro truce aspetto la loro naturale ferocia con l'artificio* [...] *portano scudi neri, si tingono il corpo* ...»[19]. Lo storico latino non distingue un numero o una parte dei guerrieri Arii, ma si riferisce all'intera tribù; diversamente Paolo Warnefrido riferisce che i guerrieri-cinocefali erano un gruppo scelto che usava mascherarsi per incutere timore ai nemici.

Anche per quanto riguarda i guerrieri dalla testa canina, al pari di quelli scandinavi, possiamo ipotizzare un uso di sostanze inebrianti: bevande alcoliche e funghi dal potere allucinogeno che potevano conferire coraggio e rendere insensibili al dolore[20]. Inoltre si può supporre che fosse praticata presso i Longobardi l'omofagia sacrificale. Nell'*Historia Langobardorum* Paolo riferisce che i guerrieri con la testa di cane cercavano smaniosamente la battaglia, bevevano sangue umano e in alternativa, non riuscendo a raggiungere il nemico, bevevano il proprio[21]. Questo *furor* dei guerrieri-cinocefali ricorda molto il *berserksgangr* dei guerrieri del Nord. Dal momento che i due gruppi di guerrieri sono del tutto simili si potrebbe ipotizzare che anche tra i guerrieri longobardi ci fossero delle schiere di uomini pervasi da un furore irrazionale.

Nelle saghe e nei racconti nordici medievali il *berserkr* è ormai degenerato in un uomo dedito a rapine, saccheggi e stupri; diversamente il guerriero-cinocefalo longobardo mantiene intatte tutte le sue caratteristiche primitive: il mascherarsi durante i rituali e l'indossare pelli animali per incutere timore. Il guerriero dalla testa canina presenta molte analogie con la fase più antica dei guerrieri scandinavi.

19 P.C. TACITO, *Germania* cit. (trad. it. di B. Ceva), XLIII, 6. Vd. Parte prima, *Guerrieri-lupo* (*úlfheðnar*) *e guerrieri-orso* (*berserkir*) *scandinavi*, pagg. 17-18.

20 Vd. Parte prima, *I riti d'iniziazione*, pagg. 27-37.

21 P. DIACONO, *Storia dei Longobardi* cit. (trad. it. a cura di M. Felisatti), libro I, cap. IX, pagg. 40–41.

Si potrebbe supporre che l'anello di congiunzione tra i guerrieri-orso o i guerrieri-lupo scandinavi e i guerrieri-cinocefali longobardi sia da ricercare nel comune passato indoeuropeo dei Germani settentrionali, dei Longobardi e di altre popolazioni continentali. Guerrieri simili si possono trovare anche presso culture non di origine germanica, come per esempio nel bacino del mediterraneo: in Grecia o in Italia. Quindi, per quanto riguarda i *berserkir* e i guerrieri-cinocefali, non si può parlare di rapporto diretto dalla Scandinavia ai Longobardi (popolazioni germaniche), ma si dovrebbe forse piuttosto considerare l'ipotesi di un influsso in senso contrario, portato dalle popolazioni indoeuropee dal continente verso i paesi scandinavi.

Alcuni studi scientifici condotti da antropologi sui caratteri morfologici dei crani e degli scheletri longobardi e quelli della popolazione che durante il periodo romano era stanziata nella parte meridionale della Svezia hanno evidenziato delle similitudini[22]. Bisogna constatare però che neppure i ritrovamenti archeologici e gli esami condotti sui reperti ossei di queste popolazioni consentono di affermare con sicurezza l'origine scandinava dei Longobardi, infatti potrebbe trattarsi di due gruppi etnicamente affini. Alla luce delle attuali scoperte archeologiche possiamo solo attestare con certezza la presenza dei Longobardi lungo il basso corso del fiume Elba intorno al I secolo a.C.

Non si può escludere che nei prossimi anni possano essere effettuate ulteriori scoperte archeologiche, e che possa essere scritta una nuova pagina sulla storia di questa tribù germanica.

2. Il rito della *Sacra Arbor*. Un antico rito pagano

Negli anni 568-569 i Longobardi guidati dal re Alboino invasero l'Italia; al nord venne fondato un vero e proprio regno con capitale

22 N. Christie, *I Longobardi. Storia e archeologia di un popolo*, Genova 1997, pag. 23. Per un eventuale approfondimento riguardante l'antropologia longobarda si rimanda a: I. Kiszely, *The Anthropology of the Lombards*, British Archaeological Reports, n°. 61, II voll., Oxford 1979, pagg. 9-12.

Pavia, mentre al sud vennero costituiti due ducati: Spoleto e Benevento.

Fu proprio nel ducato di Benevento che i Longobardi riuscirono a far sopravvivere in epoca cristiana un rito legato alla loro antica religione pagana.

Le informazioni riguardanti due riti pagani Longobardi ci sono state fornite dalla *Vita Barbati episcopi Beneventani* (*Vita di Barbato vescovo di Benevento*), testo di grande importanza sulla conversione al cristianesimo dei Longobardi del ducato di Benevento. La *Vita* di Barbato fu redatta da due agiografi anonimi, uno dei quali sicuramente legato al mondo episcopale, vissuti tra il IX e il X secolo[23].

Il primo dei due racconti della *Vita Barbati* è ricordato come "il culto della vipera" e ci è stato così tramandato: "*Tempore quo Grimoalt Langobardorum regni moderabat abenas eiusque filius Romualt Samnitibus imperabat, insignis sacerdos Barbatus nomine, ut fatus sum, Redemptoris nutu claruit Beneventi, actionibus celeps miraculisque coruscus. His quoque diebus quamvis sacri baptismatis unda Langobardi abluerentur, tamen priscum gentilitatis ritum tenentes, sicut bestiali mente degebant, bestiae simulacro, quae vulgo vipera nominantur, flectebant colla, quae debite suo debebant flectere Creatori*" (Nel tempo in cui Grimoaldo teneva le redini del regno dei Longobardi e suo figlio Romualdo comandava sulle genti del Sannio, un insigne sacerdote di nome Barbato, come ho detto celebre per la sua attività e rifulgente per i suoi miracoli, per volontà del Redentore divenne famoso a Benevento. In quei giorni i Longobardi, sebbene lavati dalle acque del santo battesimo, osservando un antico rito pagano vivevano con atteggiamenti bestiali e dinanzi al simulacro di un animale che si chiama volgarmente vipera piegavano la schiena che debitamente avrebbero dovuto piegare dinanzi al loro Creatore)[24]. Uno

23 J. M. Martin, *À propos de la vie de Barbatus évêque de Bénévent*, *"Mélanges de l'École française de Rome. Moyen Age-Temps modernes"*, 86, 1974, pagg. 142-145.

24 *Vita Barbati episcopi Beneventani* (a cura di L. Bethman e G. Waitz), in: *Monumenta Germaniae Historica Scriptores rerum Langobardicarum et italicarum*

dei maggiori sostenitori del rito fu probabilmente il duca Romualdo I; egli, infatti, continuava ad adorare la vipera nel suo palazzo e solo il vescovo Barbato, con la collaborazione della duchessa Teuderada, figlia di Lupo del Friuli e moglie di Romualdo, riuscì a estirpare la superstiziosa adorazione[25].

Nella mitologia nordica il serpe è considerato il corrispettivo del lupo e la sua simbologia è legata al mondo del male; nutrirsi della carne di questo animale può indurre a compiere azioni malvagie. Nelle fonti nordiche vengono inoltre ricordate delle streghe che usavano cavalcare un lupo e al posto delle briglie avevano delle serpi. Il serpente più importante della mitologia scandinava è *Miðgarðsormr* "serpe di *Miðgarðr*", fratello del lupo Fenrir[26].

Il secondo rito descritto nella *Vita* del vescovo viene detto della "*Sacra Arbor*" ed è riportato nell'agiografia in modo piuttosto dettagliato: "*Verum etiam non longe a Beneventi menibus quasi sollempnem diem sacram colebant arborem, in qua suspendentes corium cuncti qui adherant terga vertentes arbori, celerius equitabant, calcaribus cruentantes equos, ut unus alteri possit prehire; atque in eodem cursu retroversis manibus corium iaculabant, iaculatoque particulam modicam ex eo comedendi superstitiose accipiebant. Et quia stulta illic persolvebant vota, ab actione nomen loci illius, sicut actenus dicitur, Votum imposuerunt*" (Inoltre, non lontano dalle mura di Benevento, in una specie di ricorrenza adoravano un albero sacro al quale sospendevano una pelle d'animale; tutti coloro che lì si erano riuniti, voltando le spalle all'albero spronavano a sangue i cavalli e si lanciavano in una cavalcata sfrenata cercando di superarsi a vicenda. A un certo punto di questa corsa, girando i cavalli all'indietro cercavano di afferrare la pelle con le mani e, raggiuntala, ne staccavano un piccolo pezzo mangiandolo secondo un empio rito. E, poiché ivi scio-

saec. VI–IX, Hannover 1878; *Vita di Barbato* (trad. it. a cura di M. Montesano), Parma 1994, pagg. 34-35.

25 S. GASPARRI, *La cultura* cit., pag. 71.

26 Vd. pagg. 25-26.

glievano voti insensati, da questo fatto a quel luogo dettero il nome di Voto, in uso ancora oggi)[27].

Fino a oggi è stato impossibile dimostrare di quale specie fosse l'animale che pendeva dall'albero posto al di fuori della cinta muraria della città campana.

Come per l'animale sacrificale, anche per l'albero è impossibile, alla luce delle nostre conoscenze, identificarlo con precisione. Nella mitologia nordica l'albero è il simbolo del cosmo; esso affonda le sue radici nel mondo sotterraneo, il tronco vive in superficie e le fronde si innalzano verso il cielo. L'albero cosmico della mitologia è rappresentato da *Yggdrasil*, un frassino, che è connesso con animali simbolici come l'aquila o il lupo simboleggianti la forza oscura incombente sull'ordine cosmico[28]. Un altro albero considerato molto importante nella mitologia germanico-scandinava è la quercia, sacra al dio Thor; lo stretto rapporto che intercorre tra questo albero e il dio è testimoniato da Willibrord (Willibaldo), monaco britannico dell'VIII secolo, il quale riferisce, nella sua *Vita S. Bonifatii auctore Willibaldo*[29], che molti alberi di quercia vennero fatti abbattere dal missionario perché erano oggetto di culti pagani. Si racconta che vicino a Geismar, nell'Assia (Germania), Bonifacio fece tagliare una quercia chiamata "*robur Jovis*" (quercia di Giove) che nell'antica lingua germanica doveva avere il nome "*Donares Eih*" (quercia di Donar[30])[31]. Purtroppo la *Vita di Barbato* non ci fornisce informazioni riguardanti il nome della divinità destinataria del rito.

L'agiografia riferisce che il culto della *Sacra Arbor* veniva officiato affinché i Longobardi potessero vedere esauditi i loro voti, e per

27 *Vita di Barbato* (trad. it. a cura di M. Montesano), Parma 1994, pagg. 34-37.

28 G. CHIESA ISNARDI, *I miti* cit., pagg. 532, 536.

29 *Vita Bonifatii auctore Willibaldo*, in: *Monumenta Germaniae Historica Scriptores rerum Germanicarum in usum scholarum*, Hannoverae et Lipsiae 1905, pagg. 30-31.

30 Il dio Donar corrisponde al Thor della mitologia nordica.

31 J.G. FRAZER, *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e la religione*, Torino 1995, pag. 197.

questo motivo venne dato al luogo in cui si svolgeva il rito, il nome di *Votum*. Al di fuori delle mura della città di Benevento esisteva una cappella dedicata a *S. Maria de Voto*[32]; quest'ultima, probabilmente, venne edificata nel luogo in cui i Longobardi beneventani svolgevano il loro rito.

Lo studioso Dick Harrison sostiene che i Longobardi ebbero più di un luogo di culto, ma *Votum* è l'unico ad apparire nell'agiografia perché, forse, era il più vicino alle mura cittadine[33].

32 S. Borgia, *Memorie istoriche della pontificia città di Benevento dal secolo VIII al XVIII,* I, Roma 1763, pag. 212.

33 D. Harrison, *The early state and the towns. Forms of Integration in Lombard Italy. AD 568-774,* Lund 1993, pag. 136.

Parte seconda

GUERRIERI E FORME ANIMALI PRESSO ALTRE CULTURE INDOEUROPEE

Capitolo I

I guerrieri della mitologia celtica: i fianna

"*Gallia est omnis divisa in partes tres, quarum unam incolunt Belgae, aliam Aquitani, tertiam qui ipsorum lingua Celtae, nostra Galli appellantur*" (La Gallia nel suo insieme è divisa in tre parti, una abitata dai Belgi, un'altra dagli Aquitani, la terza da coloro che nella propria lingua si chiamano Celti, nella nostra Galli)[1]. Nell'anno 58 a.C. Giulio Cesare, oltrepassando il Monginevro, giunge nella Gallia Transalpina con la carica di proconsole e, con queste parole, descrive le terre che si trovavano aldilà delle Alpi.

Probabilmente le origini dei Celti devono essere ricercate a partire dal II millennio a.C. tra quelle popolazioni che abitavano l'Europa continentale durante l'età del bronzo, ma il loro ingresso ufficiale nella storia viene fatto risalire tra la fine del VI e l'inizio del V secolo a.C.

Erodoto, storico greco nato nel 484 ca. e morto dopo il 430 a.C., fu il primo[2] a menzionare nelle *Storie* questo popolo e a localizzarlo

1 G. CESARE, *Le guerre in Gallia. De bello Gallico* (a cura di C. Carena), I, 1, Milano 1991, pagg. 40-41.

2 Nel VI secolo a.C. Ecateo, storico e geografo greco, scrive a proposito di un popolo (forse riferendosi ai Celti) che si era insediato nel nord della Provenza, nel-

presso la sorgente del Danubio che, secondo la sua visione del mondo, era anche situata presso i *Kynesioi*, una popolazione che lo storico greco considera stanziata all'estremità dell'Europa occidentale[3]. Queste informazioni, apparentemente contraddittorie, corrisponderebbero in realtà a quella che doveva essere l'estensione territoriale del mondo celtico alla fine del VI secolo a.C.: dalla penisola iberica al cuore dell'Europa.

L'espansione del X–IX secolo a.C. portò i Celti a occupare la Gallia e le isole britanniche; nel VI e V secolo a.C. penetrarono in Italia, in Spagna e si spinsero fino verso i Balcani e la Grecia, fondando grandi città e regni fiorenti. La fine dell'esistenza autonoma di questo popolo sul continente europeo si ebbe con la sconfitta di Alesia (Borgogna - Francia) nel 52 a.C. durante la quale i Celti, guidati dal capo gallico Vercingetorige, vennero sconfitti dai Romani. Una volta persi la lingua, la religione e l'indipendenza i Celti scomparvero dalla scena; solamente quelli che abitavano l'Irlanda, la Scozia, la Bretagna armoricana e poche altre "isole culturali" riuscirono a mantenere intatte le loro tradizioni[4].

Anche presso questa popolazione esistevano gruppi di guerrieri simili ai *berserkir*, il cui nome era *fianna*.

I *fianna* erano dei guerrieri-cacciatori e il termine *fian* (pl. *fianna*) è etimologicamente correlato al latino *venari* "cacciare", al sanscrito *vanús* "guerriero", all'antico slavo *vojna* "guerra" e all'alto tedesco antico *winnan* "combattere"[5]. Il termine *fianna* potrebbe essere messo in relazione con *Winili* o *Winnili*, l'antico nome dei Longobardi.

I racconti che vedono protagonisti questi guerrieri sono quelli detti del ciclo Ossianico (dal nome del figlio di Finn, Oisin), ciclo dei

le vicinanze del territorio dei liguri; cfr. C. Eluère, *I Celti. "barbari" d'Occidente*, Milano 1994, pag. 30.

3 V. Kruta, *I Celti*, Milano 1992, pag. 4.

4 F. Le Roux, *La religione dei Celti* in: *Le religioni dell'Europa centrale precristiana* (a cura di H.C. Puech), Bari 1988, pagg. 95-96.

5 B. Blaney, *The berserkr: his origin and development in Old Norse literature*, (Ph. Diss.), University of Colorado 1972, pag. 88.

Feniani o *fianna*. Il *Cath Fintragha* o *Battaglia di Ventry*, frammento centrale del ciclo, narra la lotta dei *fianna* contro il "re del mondo", Daire Donn, colui che vuole invadere l'Irlanda. Il ciclo Ossianico risalirebbe al regno di Cormac mac Art che visse intorno al III secolo d.C., ma la sua stesura avvenne solamente nel XII secolo.

Questi racconti sono incentrati sulla figura di Finn, poeta e guerriero. Si racconta che un tempo i *fianna* erano guidati da un certo Goll, assassino del padre di Finn, figlio di Morna; Finn divenuto adulto andò a Tara[6] e durante la Grande Assemblea chiese di poter occupare il posto che un tempo era stato del padre, il capo dei *fianna*. In quel tempo un *goblin*[7], chiamato Aillen, lanciava palle di fuoco contro la città reale e nessuno riusciva a contrastarlo; l'unico che ne ebbe il coraggio fu il giovane e coraggioso Finn. Una volta ottenuto l'incarico di combattere il goblin, si recò da un vecchio armigero che gli diede la punta di una lancia magica che, se appoggiata alla fronte, avrebbe conferito al guerriero grande forza. Finn uccise il demone, divenne capo dei *fianna* e riuscì a mantenere questa carica fino al giorno della sua morte.

Per entrare a far parte di questo particolare gruppo di guerrieri bisognava superare diverse prove. Il giovane guerriero doveva dimostrare di conoscere i *Dodici Libri della Poesia* e doveva essere capace di comporre versi con la rima e il metro usato dai maestri gaelici, inoltre vi erano prove atte a dimostrare l'abilità e la destrezza del guerriero. Una delle prove consisteva nel farsi seppellire fino alla cintola nel terreno e in tale posizione armati di uno scudo e di una lancia bisognava contrastare e difendersi dall'attacco di nove guerrieri. Colui che aspirava a diventare un guerriero *fianna* doveva essere in grado di correre nel bosco con i capelli acconciati in piccole trecce e, mentre era inseguito da altri guerrieri doveva riuscire a mantenere intatta l'acconciatura senza che i capelli si scompigliassero e senza spezzare i legni

6 Luogo sacro della mitologia irlandese e sede regale.

7 Un demone.

sotto i suoi piedi. Una volta superate queste e altre prove l'aspirante *fianna* poteva entrare a far parte di questa élite di guerrieri[8].

Finn e i suoi compagni guerreggiavano contro gli invasori che venivano dal mare, i Lochlanner, che dovrebbero corrispondere nel mito ai Fomori, giganti rappresentanti il caos e le forze infernali; tuttavia si suppone che il tema della saga possa essersi sviluppato intorno al IX secolo durante le invasioni dei Vichinghi (i Lochlanner?). Per alcuni studiosi la saga potrebbe avere una lontana origine scandinava[9].

Anche presso i Celti, come nelle popolazioni prese in esame precedentemente, molti nomi di persona nascondono discendenze da animali totemici. La figura di Finn è legata al cervo, uno degli animali sacri ai Celti.

La divinità celtica che rappresenta il cervo ha il nome Cernunnos "colui che ha le corna" o "con le corna appuntite". Questa divinità compare nel periodo preromano e probabilmente la raffigurazione più antica è un'incisione rupestre di Paspardo, in Val Camonica (Italia) e risalirebbe al IV secolo a.C. Cernunnos è anche una delle figure principali del calderone di Gundestrup, un vaso votivo di fattura celtica ritrovato in una palude presso la località omonima, nello Jutland (Danimarca). Questo oggetto cultuale potrebbe raffigurare racconti mitologici e rituali religiosi (II–I secolo a.C.).

Nelle isole Tevies e Hoëdic, presso Quiberon (Francia), furono rinvenute corna di cervo sulla testa dei defunti. Il corno del cervo venne per lungo tempo ritenuto un rimedio per tenere lontani gli spiriti maligni. Lo studioso J. De Vries pone l'accento soprattutto sull'aspetto solare, di ricchezza e di abbondanza rappresentato da questo animale[10].

8 T. W. ROLLESTON, *I miti celtici*, Milano 1994, pag. 235.

9 J. A. MACCULLOCH, *La religione degli antichi Celti*, Vicenza 1998, pagg. 155-156.

10 J. DE VRIES, *I Celti*, Milano 1982, pag. 218.

Nella tradizione irlandese, e in modo particolare nei racconti che vedono come protagonista l'eroe Finn, si trovano diverse avventure di caccia nelle quali le prede più ambite sono proprio il cervo e il lupo. Il nome del figlio di Finn, Oisin, significa "cerbiatto" e Oscar, figlio di quest'ultimo, vuole dire "amante del cervo". Lo stesso Finn ha un secondo nome, Demne, al quale può essere attribuito il significato di "cerbiatto".

Nella mitologia nordica il cervo è un animale solare e le sue corna rappresentano i raggi di questa stella. Sigurðr, eroe nordico che per molti aspetti è simile all'eroe celtico Finn, è detto «*un cervo dalle zampe slanciate*»[11].

Anche in Scandinavia sono numerose le incisioni rupestri risalenti all'età del bronzo che raffigurano questo animale[12].

Con Finn i *fianna* raggiunsero il momento di maggior gloria e con la sua morte la loro fama svanì. Questi guerrieri non erano briganti, essi osservavano delle regole basate sul rispetto per il prossimo: «*non criticare chi ha seria reputazione, non prendere parte ai litigi e sta' lontano dai folli e dai malvagi*» e «*riserva alle donne, a chi striscia per terra (i bambini piccoli) e ai poeti due terzi della tua gentilezza, e non essere violento con la gente comune*»[13].

Finn era attorniato da uomini coraggiosi che lo seguivano in tutte le sue avventure, tra i quali Keelta mac Ronan, uno dei suoi siniscalchi, guerriero valoroso e abile narratore di poesie e di racconti; Oisin, figlio di Finn, un guerriero coraggioso, la cui notorietà si deve

11 A proposito dell'aspetto solare del cervo si possono citare alcuni versi della *Helgakviða Hundingsbana önnur* II (*Secondo carme di Helgi uccisore di Hundingr*), in: *Il canzoniere eddico* (trad. it. di P. Scardigli), Milano 1982, [strofa 38], pag. 179; "Helgi sovrastava i combattenti / come il frassino i rovi, splendidamente cresciuto / o come un cervo coperto di rugiada / che spicca sopra ogni altro animale, / le corna splendenti al cospetto del cielo". Per un confronto tra la figura di Sigurðr e quella di Finn si veda L. VALLE, *Miti nordici e miti celtici*, Rimini 2001, pagg. 99-102.

12 O. ALMGREN, *Nordische Felszeichnungen als religiöse Urkunden*, Frankfurt am Main 1934, pagg. 110, 125.

13 T.W. ROLLESTON, *I miti* cit., pagg. 233-235.

anche alle canzoni da lui composte. Si racconta di Oscar, nipote di Finn e il più feroce dei guerrieri *fianna*, che durante la sua prima battaglia uccise tre re e, preso dal *furor* guerriero, uccise per sbaglio anche il suo amico e compagno Linné.

Come abbiamo notato, per entrare a far parte dei *fianna* bisognava conoscere la poesia, e gran parte dei guerrieri di Finn, infatti, erano abili poeti. Questo aspetto può essere ricollegato alla figura del *berserkr* o dell'*úlfheðinn* della mitologia nordica. L'esempio più celebre che mostra l'affinità tra il *berserkr* e la poesia è rappresentato dalla *Egils saga Skallagrímssonar* (*Saga di Egill*), nella quale Egill è un poeta colto e raffinato che nel bel mezzo di un combattimento, preso dalla *furia*, azzanna alla gola un suo avversario[14].

1. Cú Chulainn

Il testo più antico che ha tramandato le avventure dell'eroe irlandese Cú Chulainn è il *Lebor na hUidre* ("Libro della mucca bruna"), un manoscritto che risale al 1100, nel quale è contenuta la versione più antica del *Táin Bó Cuailnge* ("La Razzia del Bestiame di Cooley")[15], racconto principale del ciclo dell'Ulster. Il *Táin Bó Cuailnge* è un racconto lunghissimo che descrive la società irlandese dell'Alto Medioevo.

Nella mitologia celtica, come in quella nordica, sono numerosi gli esempi di uomini che si trasformano in animali e di guerrieri-animali. Uno di questi è rappresentato da Cú Chulainn, l'Eroe-guerriero celta per eccellenza.

Cú Chulainn nacque sotto il regno di Conchobar mac Nessa. La madre si chiamava Deichtine, mentre il padre si potrebbe identificare con il dio Lugh o con il re Conchobar, fratello della donna.

14 *La saga di Egill* cit. (trad. it. a cura di M. Meli), pagg. XIV-XV e 189; si veda la Parte Prima, *I guerrieri-lupo e orso nell'antica letteratura nordica. Alcuni esempi*, pagg. 50-53.

15 Il titolo *Táin Bó Cuailnge* può essere tradotto anche "La cattura del toro di Cooley" oppure "Come venne sottratto il toro di Cooley"; cfr. G. Herm, *Il mistero dei Celti*, Milano 1975, pag. 307.

Si racconta che un giorno Conchobar, re dell'Ulad[16], e i suoi nobili, erano riuniti a Emhain Macha[17], quando uno stormo di uccelli giunse sulla piana, divorò i raccolti e non lasciò neppure un filo d'erba. Per questo motivo Conchobar e i suoi uomini presero nove carri e iniziarono a dare la caccia ai volatili devastatori, ma presto giunse la notte e iniziò a nevicare. Dopo un lungo cammino gli uomini di Conchobar arrivarono a una casa isolata abitata da una coppia; la donna che viveva in quella casa era in travaglio e quella notte, aiutata da Deichtine, diede alla luce un bambino. Al mattino, quando gli Ulad (gli uomini del re) si svegliarono, la casa era svanita ed essi ritrovarono solo il neonato e dei puledri. Il bambino venne prelevato e crebbe presso la corte di Conchobar e Deichtine gli fece da madre adottiva, ma il ragazzo si ammalò e morì. Quando la sorella del re smise di piangere, a causa della precoce scomparsa del giovane figlio adottivo, si sentì assetata e bevve da una coppa di rame nella quale era contenuta una minuscola creatura. Durante la notte ebbe una visione: sognò un uomo che le diceva che il bambino che portava nel grembo, la creatura inghiottita, era figlio di Lug e che avrebbe dovuto chiamarlo Setanta. Deichtine fu presa dalla nausea e rigettò quel che aveva accidentalmente inghiottito, cosicché rimase vergine e poté andare in sposa a Sualtaimh. Dopo poco tempo Deichtine rimase gravida ed ebbe un figlio che decise di chiamare ugualmente Setanta[18]. Un giorno il re Conchobar e il suo seguito di nobili si recarono presso la dimora di un fabbro chiamato Cullan. Il fabbro credendo che non dovesse arrivare più nessuno liberò il suo ferocissimo cane da guardia, si racconta che per trattenerlo occorressero tre robuste catene tenute ciascuna da altrettanti uomini. Il giovane figlio di Deichtine, che all'epoca aveva sei anni, arrivò in ritardo alla casa di Cullan quando il

16 Ulad è il termine in irlandese medievale che viene usato per indicare l'odierno Ulster.

17 Sede della corte reale dell'Ulster. Il nome di questa località significa "i gemelli di Macha".

18 *La saga irlandese di Cú Chulainn* (a cura di G. Agrati – M.L. Magini), Milano 1982, pagg. 10-13.

cane del fabbro si gettò su di lui. Il bambino afferrò il cane per la gola con una mano, sul dorso con l'altra e iniziò a sbatterlo contro un pilastro fino a quando l'animale morì. Il giovane guerriero promise a Cullan, per ripagarlo della perdita del cane, di crescere un altro cucciolo per farlo diventare forte come quello precedente e nel contempo si sarebbe impegnato a fare la guardia alla casa. Fu proprio in questa occasione che Setanta acquisì il nome di Cú Chulainn, Cane di Cullan. L'uccisione del cane corrisponderebbe a un'iniziazione durante la quale il giovane ricevette un nuovo nome e assunse le caratteristiche di ferocia e aggressività dell'animale.

Nella mitologia gallese i cani vengono descritti come annunciatori di morte; il dio dell'oltretomba Arawn possiede una muta di cani bianchi con le orecchie rosse chiamati Cwn Annwn "Cani di Annwn". Anticamente venivano praticati sacrifici durante i quali l'animale poteva essere bruciato e sepolto oppure macellato e consumato ritualmente. Numerosi sono i ritrovamenti archeologici di ossa di cane come per esempio nel Sussex, dove, in una fossa profonda circa 60 metri annessa a un tempio circolare risalente al I secolo d.C., vennero ritrovati numerosi scheletri di questi animali[19].

Come il *berserkr* e l'*úlfheðinn* venivano presi dal furore guerriero, anche Cú Chulainn diveniva preda del *ferg*, "collera" e di una spaventosa deformazione detta *ríastarthae*, "deformato" o "distorto". Durante questa trasformazione il suo corpo si contorceva e i piedi, le tibie e i ginocchi ruotavano all'indietro, mentre i talloni, i polpacci e le natiche in avanti, inoltre le masse muscolari dei polpacci si spostavano nella parte anteriore delle gambe e ogni singolo muscolo formava un grande nodulo, grosso quanto il pugno di un guerriero[20]. Un occhio si infossava nel cranio, mentre l'altro sporgeva ricadendo sulla guancia[21].

19 M.J. GREEN, *Dizionario di mitologia* cit., pagg. 65-68.

20 *La saga irlandese di Cú Chulainn* cit. (a cura di G. Agrati – M. L. Magini), pag. 176.

21 Cú Chulainn potrebbe pertanto sembrare un monocolo. Questa caratteristica è tipica del dio Odino in Scandinavia e del dio Lug presso i Celti. Come i *berserkir* e gli *úlfheðnar* sono consacrati a Odino, Cú Chulainn è il "figlio" di Lug.

Queste caratteristiche possono per certi versi ricordarci i *berserkir*; gli occhi di Cú Chulainn assomigliano agli occhi "aperti e obliqui" di Egill i quali sono rivolti l'uno verso la guancia e l'altro verso l'attaccatura dei capelli[22]. Anche Cú Chulainn, come Egill, era in grado di padroneggiare il *bérla na filed* "il gergo dei poeti".

Cú Chulainn aveva un equipaggiamento da battaglia molto particolare: numerose camicie, corde e legacci per contenere il suo furore "esplosivo" e cinture fatte con pelli di animali. Sul capo indossava un elmo e possedeva il mantello dell'invisibilità. Il copricapo dell'eroe irlandese era: «*il temibile elmo crestato dal fondo del quale egli gettava un grido simile a quello di cento guerrieri; quel suono, prolungandosi, sembrava riecheggiare da ogni angolo o fessura, perché quello stesso grido si innalzava dai demoni e dagli spettri e dai folletti della vallata e dagli spiriti maligni dell'aria, avanti a lui, sopra di lui e all'interno, ogni volta che usciva in battaglia a versare il sangue dei guerrieri e degli Eroi*»[23]. Anche l'urlo in battaglia era una delle caratteristiche dei guerrieri di Odino. Quando l'eroe irlandese era preda del suo furore estatico non riusciva a distinguere gli amici dai nemici; nella saga, a tale proposito, è narrato: «*In città la strega Leborchann avverte inquieta l'approssimarsi del giovane: "Un guerriero sta arrivando su un carro," dice "il suo arrivo fa paura... Se stanotte non stiamo in guardia contro di lui, egli ucciderà i guerrieri dell'Ulster"*». «*Il re Conchobar, padre adottivo di Cú Chulainn, dice di peggio: "Conosciamo colui che sta arrivando su un carro, è il fanciullo, figlio di mia sorella. Egli è andato fin sui confini della provincia vicina, rosse di sangue sono le sue mani; non è sazio ancora di lotta e, se non stiamo in vedetta, per mano sua periranno tutti i guerrieri di Emain"*»[24].

22 *La saga di Egill* cit. (trad. it. a cura di M. Meli), pagg. 130-131.

23 *La saga irlandese di Cú Chulainn* cit. (a cura di G. Agrati – M. L. Magini), pag. 175.

24 G. DUMÉZIL, *Le sorti del guerriero*, Milano 1990, pag. 183.

È detto che per riportarlo alla ragione le donne dell'Ulad, per decisione di Conchobar, gli si pararono davanti nude per metterlo in imbarazzo e per permettere agli altri guerrieri di catturarlo e di gettarlo in tre tinozze d'acqua gelata in modo da placare il suo incontenibile furore. «*La tinozza scoppiò e i pezzi caddero intorno a lui. Poi lo immersero in un'altra tinozza, e l'acqua che vi era contenuta bollì, e le bolle avevano la grandezza di un pugno. Allora lo immersero in una terza tinozza, e il suo corpo la riscaldò finché il freddo e il caldo si equivalsero*»[25].

Georges Dumézil accosta il racconto relativo a Cú Chulainn a un episodio attestato presso gli Indiani Kwakiutl della regione di Vancouver riguardante l'iniziazione di un giovane che doveva essere ammesso al gruppo dei cannibali. Il giovane doveva ritirarsi nei boschi in compagnia degli spiriti iniziatori per un periodo variabile tra i tre e i quattro mesi durante i quali poteva ritornare al proprio villaggio una sola volta per rapire una donna del suo stesso gruppo familiare affinché potesse preparargli il cibo. Trascorso tale periodo l'iniziato doveva ritornare al villaggio d'appartenenza assalendo tutte le persone che incontrava e divorandone brandelli di carne. Successivamente intervenivano i cosiddetti "curatori" che prendendo per la testa il giovane lo trascinavano dentro un bacino di acqua salata nella quale l'iniziato veniva immerso per quattro volte. Il giovane cannibale solamente nell'ultima immersione riusciva a sedare il suo furore e, una volta giunto a casa, doveva poi procurarsi il vomito ingerendo dell'acqua salata[26].

Sempre il Dumézil ha individuato il tema del "surriscaldamento" presso una popolazione caucasica, gli Osseti. Nelle leggende degli Osseti si trova la figura di Batradz, eroe dei Narti. La nascita di Batradz è da considerarsi soprannaturale; Hæmyts (o Xæmyts), il padre, viveva con un essere che di giorno era rana, mentre di notte si trasfor-

25 *La saga irlandese di Cú Chulainn* cit. (a cura di G. Agrati – M. L. Magini), pag. 29.

26 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pagg. 185-186.

mava in fanciulla. Dopo aver subito un torto la giovane donna dovette abbandonare la tribù dei Narti, ma prima di farlo confessò a Hæmyts di portare un germe maschio nel suo ventre materno, allora ella chiese a Hæmyts di voltarsi e con un soffio trasferì l'embrione sulla schiena dell'uomo. Satana, la saggia padrona di casa dei Narti, contò i giorni e al momento opportuno aprì l'ascesso sulla schiena di Hæmyts. Il neonato venne alla luce lanciando fiamme. La metà superiore del suo corpo era d'acciaio normale, mentre la parte inferiore di acciaio di Damasco. «*... un bambino che schizzava fuori e andava a cadere in mezzo al mare! La bella acqua blu non fu che una nuvola al di sopra del fondo prosciugato. Poi la nuvola si raffreddò e ricadde in pioggia riempendo il mare e facendolo persino straripare*»[27]. Un giorno l'eroe dei Narti si recò dal fabbro Kurdalægon e gli chiese di temprare il suo corpo. Batradz venne gettato nel forno e su di lui furono poste ceste di carbone affinché la temperatura della fornace potesse aumentare. Il giovane rimase un mese sotto i carboni ardenti, ma non riuscì a ottenere ciò che desiderava, fu così che decise di uscire e massacrare una grande quantità di serpenti-draghi per farne altro carbone da ardere. Dopo un'altra settimana l'Eroe fu abbastanza "caldo" per essere gettato nel mare per poter temprare il suo corpo d'acciaio.

La mitologia irlandese riferisce di altri uomini e dèi dalle caratteristiche animali.

Nel Ciclo dell'Ulster si trovano dei riferimenti a Cú Roi mac Dairi, il "cane di Roi". Cú Roi è uno stregone che, come i guerrieri-lupo e i guerrieri-orso scandinavi, è in grado di assumere un atteggiamento che lo rende simile agli animali, pur mantenendo il suo aspetto esteriore nella forma umana. Nel mondo gallese e irlandese sono numerosi gli esempi di animali che un tempo avevano forma umana e di divinità che posseggono sia attributi umani che animali. Alcune dee irlandesi, come la Morrigán e la Badbh, avevano il potere di trasformarsi in corvi e cornacchie. Tra le molte metamorfosi della

27 *Il libro degli Eroi. Leggende sui Narti* (a cura di G. Dumézil), Milano 1979, pagg. 175-183; cfr. G. Dumézil, *Storie degli Sciti*, Milano 1980, pagg. 84-90.

dea Morrigán, "Regina delle Illusioni", possiamo citare un episodio della saga di Cú Chulainn nella quale la dea, per ostacolare il "cane di Cullan" in battaglia, si trasformò in una lupa grigia[28].

2. Math, figlio di Mathonwy

Il *Llyfr Gwyn Rhydderch* (*Libro Bianco di Rhydderch*), databile intorno al 1300-1325, e il *Llyfr Coch Hergest* (*Libro Rosso di Hergest*), risalente al 1375-1425, sono i manoscritti principali che conservano i racconti della tradizione gallese. In essi è contenuto il *Mabinogion* o *Mabinogi*[29], una raccolta di undici storie scritte in prosa. Le narrazioni più interessanti sono quelle contenute nei *Pedair ceinc y Mabinogi* "Quattro rami del Mabinogi". Il quarto ramo, probabilmente redatto nella seconda metà dell'XI secolo, racconta le vicende di Math, figlio di Mathonwy. La storia è ambientata in una regione denominata Gwynedd, situata nella parte settentrionale del Galles. In queste terre regnava Math, fratello di Don. Don aveva due figli, Gwydyon e Gilvaethwy, ma quest'ultimo ebbe la sfortuna di innamorarsi di Goewin, la fanciulla prediletta del re. Gilvaethwy con l'ausilio del fratello riuscì a escogitare un piano per incontrare la giovane donna, così mentre re Math era impegnato in una battaglia Gilvaethwy la violentò[30]. Una volta ritornato dal conflitto e appresa la notizia il re decise ugualmente di sposare la donna e attese l'arrivo dei nipoti che, una volta a corte, vennero accolti e con una bacchetta magica trasformati rispettivamente in una cerva, Gilvaethwy, e in un cervo, Gwydyon. Dopo un anno essi fecero ritorno a corte con un vigoroso cerbiatto da loro concepito; il re prese il cucciolo e con la bacchetta

28 *La saga irlandese di Cú Chulainn* cit. (a cura di G. Agrati – M. L. Magini), pagg. 164-166.

29 Il termine *Mabinogion* compare unicamente alla fine del primo "ramo", mentre nei restanti tre troviamo il termine *Mabinogi*. Molto probabilmente la parola *Mabinogion* fu un errore di trascrizione dell'amanuense. Cfr. P.K. Ford, *The Mabinogi and other Medieval Welsh Tales*, Berkeley 1977, pagg. 1-3.

30 *I racconti gallesi del Mabinogion* (a cura di G. Agrati – M. L. Magini), Milano 1982, pag. 77.

magica lo trasformò in uomo e gli diede il nome di *Hyddwn* (da *hydd* "cervo"), poi mutò in cinghiale la cerva e in scrofa il cervo dando loro appuntamento all'anno seguente. Trascorso un altro anno i due cinghiali tornarono a corte con un nuovo cucciolo; anche questa volta il re prese il piccolo di cinghiale che fu tramutato in uomo gli venne dato il nome di *Hychtwn* (da *hwch* "maiale selvatico"), e nuovamente li fece cambiare d'aspetto. La scrofa diventò un lupo e il cinghiale una lupa. Anche quell'anno essi generarono un cucciolo che il re trasformò in uomo e gli diede il nome di *Bleiddwn* (da *blaidd* "lupo").

Re Math, rivolgendosi ai nipoti disse:

> Tre figli del perverso Gilvaethwy:
> tre veri eccelsi guerrieri
> Bleiddwn, Hyddwn, Hychtwn il lungo[31].

Infine i due giovani, per volontà del re, vennero riportati alla loro forma umana. Bleiddwn, Hyddwn e Hychtwn sono tre uomini che racchiudono dentro il loro corpo tre animali. Georges Dumézil sostiene che il termine Bleiddwn evocherebbe gli *úlfheðnar* scandinavi. Come gli *úlfheðnar* si "trasformano" in lupi, Bleiddwn è il figlio dei lupi per eccellenza. In lui si ritroveranno tutte le caratteristiche di questo animale. Egli osserva che l'*hapax cenrysseddat* (*cynrhyseddad*) viene solitamente tradotto, da alcuni studiosi, con i termini "combattenti", "campioni" e "guerrieri"[32].

31 G. Dumézil, *Le sorti* cit., pag. 195; "*Tri meib Gilvaethwy en(n)wir, / tri chenrysseddad kywir, / Bleiddwn, Hyddwn, Hychtwn hir*".

32 *Ibidem*, pag. 195.

Capitolo II

Roma arcaica: Hirpi Sorani e Luperci

Anche presso gli antichi Romani esistevano culti legati al simbolismo del lupo.

Poco a nord di Roma, sul monte Soratte[1], viveva un gruppo di "briganti" detti *Hirpi Sorani.* Il nome *Hirpi* dovrebbe derivare da *hirpus* termine sannita per "lupo". Secondo un'antica tradizione un oracolo consigliò agli antenati di quegli uomini di condurre una vita dedita a rapine e razzie per sfuggire a una pestilenza e ogni anno gli *Hirpi Sorani* avrebbero dovuto celebrare un rito che consisteva nel camminare a piedi nudi su carboni ardenti[2].

Plinio Gaio Secondo detto il Vecchio, erudito latino vissuto nel I sec. d.C., nel libro VII della *Naturalis Historia* (*Storia naturale*), a proposito degli *Hirpi Sorani*, scrive: "*Haut procul urbe Roma in Faliscorum agro familiae sunt paucae quae vocantur Hirpi. Hae sacrificio annuo, quod fit ad montem Soractem Apollini, super ambustam ligni struem ambulantes non aduruntur et ob id perpetuo senatus*

1 Il monte Soratte si erge a circa 40 km dalla città di Roma.

2 P. GRIMAL, *Dizionario di mitologia greca e romana*, Brescia 1987, pag. 374.

consulto militiae omniumque aliorum munerum vacationem habent" (Non lungi da Roma, nel territorio dei Falisci, c'è un piccolo numero di famiglie chiamate *Hirpi*. Queste, nel corso di un sacrificio annuale in onore di Apollo, che ha luogo presso il monte Soratte, camminano su una catasta di legna ardente senza bruciarsi[3]; per questa ragione un decreto del senato li ha esentati a titolo definitivo dal servizio militare e da tutti gli altri obblighi civili)[4].

Secondo lo studioso M. Eliade l'atto del camminare a piedi nudi sui carboni ardenti rivelerebbe un aspetto sciamanico e rifletterebbe concezioni religiose arcaiche[5]. Questa caratteristica potrebbe ricordarci i *berserkir*, dal momento che nel capitolo VI della *Yngliga saga* (*Saga degli Ynglingar*) è scritto: «... *Né il ferro né il fuoco li potevano* [fermare] ...»[6]. Questo rito veniva eseguito in onore del misterioso *pater Soranus*.

Nell'antica Roma esisteva una confraternita, simile a quella appena trattata, detta dei *Luperci*.

> "Tertia post Idus nudos Aurora Lupercos
> adspicit, et Fauni sacra bicornis eunt"[7].

3 Marco Terenzio Varrone, erudito romano vissuto nel I sec. a.C., attribuisce la resistenza al fuoco degli *Hirpi Sorani* ad un particolare unguento che si sarebbero spalmati sotto le piante dei piedi prima di affrontare i carboni ardenti (cfr. MARIO ONORATO SERVIO, *Ad Aeneidem*, XI, 785).

4 PLINIO IL VECCHIO, *Storia naturale* (trad. it. a cura di G. Ranucci), Torino 1983, vol. II, libro VII, 19, pagg. 18–19.

5 M. ELIADE, *Da Zalmoxis a Gengis-Khan*, Roma 1975, pag. 11.

6 *Saga degli Ynglingar*, in: *Storie e leggende del Nord* cit. (trad. it. a cura di G. Chiesa Isnardi), pag. 87. Vd. Parte Prima – cap. *Guerrieri-lupo* (*úlfheðnar*) *e guerrieri-orso* (*berserkir*) *scandinavi*, pagg. 18-19.

7 OVIDIO, *I Fasti* (trad. it. a cura di F. Bernini), Bologna 1979, pagg. 64-65; "Il terzo giorno dopo gli idi si vedono i nudi Luperci e vien la festa sacra al bicorne Fauno".

Con queste parole Ovidio Publio Nasone, poeta latino nato a Sulmona nel 43 a.C. e morto a Tomi (Mar Nero) nel 17-18 d.C., ci presenta i Luperci.

Questi uomini si riunivano la mattina del 15 febbraio alle pendici del Palatino, sulla via del Circo Massimo, nelle vicinanze del quale si trovava un bosco sacro al dio Fauno[8]. I *Lupercalia* del 15 febbraio rappresentavano una festa di purificazione sociale e molto probabilmente un rito di fecondità[9]. Il nome *Luperci* dovrebbe derivare dalla parola *lupo* anche se alla base del loro rito vi è il sacrificio di una capra[10]. A tale riguardo, alcuni studiosi, come A. Schwegler, cercarono di spiegare l'etimologia del termine *lupercus* come parola composta da *lupus* e *hircus* "lupo-caprone"; altri come W. Mannhardt provarono a ipotizzare che i due gruppi di *Luperci* fossero in origine i Quinctiales, lupi, e i Fabiani, caproni. Lo studioso K. Kerényi sostiene che il termine *hircus* "caprone" corrisponderebbe a quello *hirpus* dei sacerdoti-lupo del monte Soratte. Probabilmente, questo termine in origine avrebbe avuto il significato di "irsuto" e la parola "caprone" sarebbe entrata solo in epoca posteriore[11].

Questa confraternita era composta da due gruppi che la leggenda ricollega a Romolo e Remo, chiamati *Luperci Quinctiales* e *Luperci Fabiani*. Essi andavano in giro con pelli di capra sulle anche e rappresentavano gli spiriti della natura, guidati dal dio Fauno. Lo stesso nome di Fauno, divinità probabilmente destinataria del rito, avrebbe il significato di "strangolatore, lupo", e ciò sarebbe confermato dalla tradizione che vuole lo stesso dio portatore del nome di *Lupercus*[12].

8 R. DEL PONTE, *Dèi e miti italici. Archetipi e forme della sacralità romano-italica*, Genova 1988, pag. 141.

9 G. DUMÉZIL, *Feste romane*, Genova 1989, pag. 167.

10 G. DUMÉZIL, *La religione romana arcaica*, Milano 1977, pag. 306.

11 K. KERÉNYI, *Miti e misteri*, Torino 1979, pagg. 348, 357. Cfr. R. VALENTI PAGNINI, *Lupus in fabula. Trasformazioni narrative di un mito*, in: Bollettino di studi latini, XI, fasc. I-II, 1981, pag. 6 e sgg.

12 K. KERÉNYI, *Miti e misteri* cit., pag. 349.

Nell'anno 44 a.C. venne costituito un terzo gruppo di *Luperci* in onore di Giulio Cesare, i *Luperci Julii*, il cui rappresentante fu Marco Aurelio[13]. Si racconta che, mentre Giulio Cesare assisteva al rito dei *Luperci* di quello stesso anno, Marco Aurelio passando davanti alla tribuna gli offrì un diadema. Giulio Cesare per garantirsi i favori della folla porse simbolicamente il gioiello a quello che egli definì "unico re dei Romani", cioè Giove. Cesare venne assassinato nel corso dei *Lupercalia* di quell'anno e il terzo *collegium* di *Luperci* non sopravvisse dopo la sua morte.

Lo studioso Georges Dumézil sostiene che, anticamente, durante la festa dei *Lupercalia* potessero essere eletti o confermati i re e ipotizza che forse fin dalla fondazione della città i *Luperci* avessero i titoli per poter designare il sovrano[14].

La festa dei *Luperci* commemorava l'avvenimento che aveva segnato la rivalità tra i due fratelli figli della Lupa. Si racconta infatti che un giorno Romolo e Remo, insieme ai loro compagni, avevano da poco sacrificato al dio Fauno una capra. I due gruppi di uomini si trovavano nudi quando udirono gridare da una sentinella che dei briganti stavano rubando i buoi. Remo e il suo gruppo furono i primi a recuperare gli animali e a ritornare al focolare senza curarsi del fratello e degli altri uomini iniziarono a mangiare lasciando a Romolo e agli altri solo le ossa spolpate. La leggenda narra che Romolo si limitò a ridere in modo forzato per l'oltraggio subito[15].

Tra i riti che venivano compiuti dai *Luperci* ve ne erano alcuni purificatori, altri fecondanti e non sempre tuttavia è possibile capire lo scopo di questi rituali; per esempio quello citato da Plutarco, letterato e filosofo greco nato a Cheronea nel 46-50 e morto dopo il 120 d.C., che nella sua opera *Romolo* (XXI, IV-VIII) scrive: "IV. I *Lupercalia* a giudicare dal periodo dell'anno sembrerebbero riti di purificazione: si compiono infatti nei giorni nefasti del mese di febbraio, che si potrebbe interpretare come mese della purificazione, e anticamente chiamavano quel giorno *febr*(*u*)*ata*. In greco il nome della festa significa *Lykaia* (festa dei lupi), e perciò la sua origine sembra essere antichissima, e risalire agli Arcadi che accompagnarono Evandro. V. Questa, almeno, è l'opinione corrente; è possibile che il nome derivi dalla lupa, e infatti vediamo che i *luperci* cominciano il giro della corsa dal luogo dove dicono che Romolo sia stato esposto. VI. Il rituale della festa rende ancora più difficile comprendere quale ne sia l'origine; infatti sacrificano delle capre; quindi, portati presso di loro due giovani di nobile stirpe, alcuni li toccano sulla fronte con un coltello bagnato di sangue, altri li asciugano subito usando lana imbevuta di latte. Una volta asciugati, i giovani debbono ridere. VII. Dopo tagliano a strisce le pelli delle capre e corrono attraverso la città nudi, con un perizoma, colpendo con le strisce di pelle chiunque incontrino. Le donne in età da aver figli non evitano i colpi, credendo che questo favorisca gravidanze e parti. VIII. Tipico della festa è che i *luperci* sacrificano anche un cane. Un certo Butas, che ha composto versi elegiaci sulle origini mitiche degli usi romani, dice che i compagni di Romolo, dopo aver sconfitto Amulio, pieni di gioia andarono di corsa fino al luogo dove la lupa aveva porto la mammella ai due neonati; e che la festa sarebbe una imitazione di quella corsa..."[16]. L'uso rituale di toccare la fronte col coltello potrebbe ricordare un particolare del mito celtico di Finn. L'eroe irlandese prima di combattere contro il *goblin* si recò da un vecchio armigero che gli diede una punta di lancia: se questa punta fosse stata appoggiata alla fronte avrebbe conferito al giovane grande forza[17].

I *Luperci,* dopo aver sacrificato le capre, aver consumato il pasto e bevuto vino, davano inizio alla corsa purificatrice intorno al Palati-

13 R. DEL PONTE, *Dèi e miti italici* cit., pag. 142; cfr. G. DUMÉZIL, *La religione romana* cit., pag. 308. Marco Aurelio rivestiva la carica di console e di Luperco.

14 G. DUMÉZIL, *Feste romane* cit., pagg. 167-168.

15 *Ibidem*, pagg. 168-169.

16 PLUTARCO, *Le vite di Teseo e di Romolo* (a cura di C. Ampolo e M. Manfredini), Milano 1988, pagg.142-145.

17 Vd. Parte Seconda, cap.I *I guerrieri della mitologia celtica: i fianna*, pag. 79-82.

no. Con delle corregge fatte di pelli di capra colpivano tutti quelli che incontravano e in particolare le donne, alle quali veniva in tal modo assicurata la fertilità[18].

Il correre nudi, tranne che per la presenza di un perizoma, dei *Luperci* dovrebbe simboleggiare l'aspetto selvaggio dell'uomo.

In Tunisia è stato ritrovato un calendario a mosaico, risalente alla prima metà III secolo d.C., rappresentante il mese di febbraio sul quale sono rappresentati con assoluto realismo i due aiutanti del *Luperco* che sollevano da terra una giovane tenendola per le braccia e per le gambe: ella è denudata dalla cintola in giù e il *Luperco* la colpisce con la frusta[19].

I riti dei *Luperci* continuarono probabilmente anche dopo l'avvento del Cristianesimo. Nel 495 Papa Gelasio I, in una lettera, condannava una festa che si svolgeva a Roma e che poteva, forse, essere quella dei *Lupercalia*. Il Papa scrive, infatti, riferendosi a giovani che corrono seminudi "con una striscia di pelle in mano", "mentre tutti ridono e sono contenti"[20].

18 G. DUMÉZIL, *La religione romana* cit., pagg. 307-308.

19 H. STERN, *Un calendrier illustré de Thysdrus,* Acc. Naz. Lincei, anno CCCLXV, 1968, quad. 105, tav. III, fig. 2, pag. 181.

20 R. DEL PONTE, *Dèi e miti italici* cit., pag. 161.

Capitolo III

Il Licaone nella Grecia antica

Nella Grecia antica, e più precisamente nella regione dell'Arcadia, veniva celebrato un rito presso il tempio di *Zeus Lykaios* (Zeus Liceo), durante il quale venivano mangiate carni umane insieme a carni animali e si credeva che chi avesse ingerito quel cibo si sarebbe trasformato in uomo-lupo (*lykánthropos*). Una volta avvenuta la trasformazione questi uomini-lupo avrebbero dovuto attraversare a nuoto uno stagno e vivere per nove anni sui monti proprio come i lupi, ma solamente il decimo anno avrebbero potuto riattraversare lo stagno per assumere nuovamente le sembianze umane. Nel rito arcadico la trasformazione in lupo veniva probabilmente provocata dall'ingestione della carne umana, ossia da un rituale antropofago.

Questo racconto può essere messo in relazione con l'episodio di Sigmunðr e Sinfjötli narrato nella *Völsunga saga* (*Saga dei Volsunghi*), nel quale si racconta che i due giovani, dopo aver indossato delle pelli di lupo, vagarono per nove giorni nei boschi e solo il decimo riuscirono a liberarsi dalle pelli per acquisire nuovamente la forma umana[1]. Sia i nove giorni qui indicati che i nove anni del racconto greco dovevano corrispondere a un periodo d'iniziazione.

Del rito appena citato è detto che traeva origine da un racconto antico che aveva come protagonista il re *Lycaon* (Licaone), figlio di

Pelagio, il mitico signore d'Arcadia fondatore di Lycosura. Sul monte Lycaios fu proprio lui a istituire questo culto e i giochi licaici. Si racconta che Licaone sacrificò un bambino sull'altare di Zeus Liceo; il sangue del fanciullo venne versato sull'ara e il signore d'Arcadia venne trasformato in lupo. Alcuni studiosi identificano la vittima con un fanciullo, altri ipotizzano che potesse essere il figlio, *Arkás* (Arcade), o il nipote, *Nyktimos* (Nittimo), di Licaone. Se la vittima sacrificale fosse stata il figlio o il nipote si potrebbe pensare a una morte di tipo iniziatico-rituale e quindi non fisica. Pausania, storico e geografo greco vissuto nel II secolo d.C., nell'opera *Periegesi della Grecia*, unica opera giuntaci della letteratura periegetica greca e fonte per lo studio dell'arte e della topografia dell'antica Grecia, a proposito di un'altra leggenda racconta: «*Dopo Licaone, altri uomini sarebbero stati trasformati in lupi durante il sacrificio a Zeus Liceo; ma essi non rimangono lupi per tutta la vita; infatti se, mentre sono lupi, s'astengono dal cibarsi di carne umana, ridiventano uomini dopo nove anni; se invece ne mangiano, restano lupi per sempre*»[2].

Ovidio Publio Nasone nelle *Metamorfosi* descrive il *Licaone* come un criminale, inoltre racconta di un banchetto molto particolare preparato dal re d'Arcadia per il dio Zeus. Dopo aver ucciso un ostaggio il *Licaone* ne fece cuocere le carni, poi presentò il tutto al dio che, dopo essersi accorto del macabro pasto che avrebbe dovuto consumare, rovesciò la tavola sulla quale esso era stato imbandito e trasformò il tiranno d'Arcadia in un lupo. Il *Licaone*, spaventato per l'accaduto, fuggì e iniziò la sua trasformazione: "... *territus ipse fugit nactusque silentia ruris exululat frustraque loqui conatur; ab ipso colligit os rabiem solitaeque cupidine caedis utitur in pecudes et nunc quoque sanguine gaudet*" (Egli fugge sgomento, nei campi silenziosi s'inoltra, forte urla e si sforza di parlare, ma non riesce: la bocca gli prende la

1 V. Parte Prima, I *Guerrieri-lupo e orso nell'antica letteratura nordica. Alcuni esempi*, pagg. 50-51.

2 PAUSANIAS, *Description de la Grèce*, *L'Arcadie*, livre VIII (2, 6), Paris 1998, pag. 18 (trad. it. in: G. MILIN, *Il licantropo. Un superuomo?*, Genova 1997, pag. 35).

rabbia dal cuore, e dell'usato macello bramoso si volge il gregge, gode tuttora del sangue. Le braccia diventano gambe; l'abito, pelo, ed è lupo, e ritien della forma primiera anche i vestigi: la stessa canizie, la stessa minaccia serba nel volto, l'aspetto feroce con gli occhi di fuoco)[3].

Plinio il Vecchio nella *Naturalis Historia* (*Storia naturale*) racconta di un tale di nome Demeneto di Parrasia che, durante il sacrificio a Zeus Liceo, si nutrì delle viscere di un bambino e a causa di questo venne trasformato in lupo. Demeneto dovette attendere nove anni e solamente il decimo poté riacquisire la forma umana. Questo aneddoto ci è stato così tramandato: "*Ita Scopas, qui Olympionicas scripsit, narrat Demaenetum Parrhasium in sacrificio, quod Arcades Iovi Lycaeo humana etiamtum hostia faciebant, immolati pueri exta degustasse et in lupum se convertisse, eundem x anno restitutum athleticae se exercuisse in pugilatu victoremque Olympia reversum*" (Così Scopas, che scrisse *Gli olimpionici*, narra che Demeneto di Parrasia, durante un sacrificio che gli Arcadi facevano a Giove Liceo, ancora a quel tempo con vittime umane, mangiò le viscere di un ragazzo che era stato immolato e si trasformò in lupo; egli stesso, riacquistata la forma umana dopo nove anni, si esercitò nel pugilato e ritornò vincitore da Olimpia)[4].

Analizzando le forme dei nomi *Lycaon*, *Lycosura* e *Lycaios* si può notare che alla base dei composti compare sempre il termine *lykos*, lupo. Probabilmente, in questo caso, si ha a che fare con un mito di fondazione di una città o meglio di una comunità cultuale. Il sacrificio in onore di Zeus Liceo potrebbe rappresentare il primo sacrificio, quello che ha dato origine al culto[5].

Alcuni studiosi, come Walter Burkert, sostengono che possano essere esistite nell'antica Grecia delle confraternite di uomini-lupo e il mito del Licaone potrebbe conservare il ricordo di rituali iniziatici eseguiti da persone che usavano indossare pelli di questo animale[6].

3 OVIDIO, *Le Metamorfosi* (trad. it. di F. Bernini), Bologna 1961, vol. I, I, vv. 231–235, pagg. 14-17.

4 PLINIO IL VECCHIO, *Storia naturale* cit., libro VIII, 82, pagg. 194-195.

5 G. WIDENGREN, *Fenomenologia* cit., pagg. 271-272.

Nella prima metà del 1900, Henri Jeanmaire fu uno dei primi ricercatori che si occuparono di alcuni rituali iniziatici riguardanti il mondo ellenico e a sostenere che la Grecia arcaica doveva aver conosciuto confraternite di uomini-lupo; questi uomini dovevano essere votati a condurre la vita solitaria e sanguinaria dell'animale in cui si erano trasformati[7].

G. Widengren sostiene che con tutta probabilità venisse sacrificato a Zeus Liceo un bambino ogni nove anni e che il sacerdote che officiava il rito venisse considerato a sua volta un lupo; ipotizza inoltre che l'intera comunità cultuale, in questa occasione, si travestisse da lupo[8].

Nella Grecia antica sono descritti anche altri travestimenti rituali.

Omero, poeta greco autore secondo la tradizione dell'*Iliade* e dell'*Odissea*, riferisce nell'*Iliade* (X, 331-36), che il guerriero troiano Dolone, durante una spedizione per spiare il campo greco, indossò un abbigliamento molto particolare: «... *"dichiaro che sarai tu ad andare glorioso per sempre." Così disse, e giurò invano, ma lo spronò: subito indossò sulle spalle l'arco ricurvo e vestì la pelle di un lupo grigio; in testa mise un elmo di pelle di donnola e prese un giavellotto acuto e mosse verso le navi; ...*»[9]. Secondo L. Gernet il "costume" di Dolone potrebbe essere il ricordo di alcune pratiche rituali primitive della Grecia preistorica e svelare quindi una connessione tra l'elemento guerriero e il travestimento da lupo[10].

Bisogna evidenziare che l'esistenza di confraternite religiose e cerimonie iniziatiche è da ritenersi una supposizione basata sui racconti fornitici dagli autori greci. Le fonti storiche si limitano a raccontare i singoli episodi.

6 W. BURKERT, *Homo Necans: The Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth,* Berkeley 1983, pag. 88.

7 H. JEANMAIRE, *Couroi et Courètes: Essai sur l'éducation spartiate et sur les rites d'adolescence dans l'antiquité hellénique,* Lille 1939, pag. 567.

8 G. WIDENGREN, *Fenomenologia* cit., pagg. 272-273.

9 OMERO, *Iliade* (trad. it. di G. Paduano), Torino 1997, X, vv. 331-336, pagg. 306-307.

10 L. GERNET, *Anthropologie de la Grèce antique,* Paris 1982, pagg. 202-203.

Capitolo IV

Confraternite guerriere dell'Asia Minore arcaica

Il geografo e storico greco Strabone di Amasia, vissuto tra il I secolo a.C. e il I sec. d.C., nella sua opera *Geografia* descrive tutto il mondo conosciuto dell'epoca, dalla Spagna all'Asia Minore. Secondo Strabone il nome della tribù dei Daci, popolazione che abitava l'Asia Minore, derivava in origine da *dáoi* e questo termine deriverebbe dalla parola frigia *dáos* "lupo"[1]. Sempre lo studioso Paul Kretschmer fa derivare il termine *dakoi* dall'indoeuropeo **dhawo-s* "lupo"[2]. Quindi i Daci, analogamente ad altri popoli indoeuropei, usavano chiamarsi "lupi" o "simili ai lupi"[3].

Secondo lo storico delle religioni Mircea Eliade la derivazione della denominazione etnica dal nome di un animale ha sempre un significato religioso e per quanto riguarda il popolo dei Daci si possono

1 Il termine *dáos* dovrebbe derivare dalla radice **dhau* "stringere, soffocare"; cfr. P. KRETSCHMER, *Einleitung in die Geschichte der griechischen Sprache*, Göttingen 1896, pagg. 214, 221, 388.

2 AA.VV., *Religioni del Mediterraneo e del vicino Oriente antico*, in: *Enciclopedia delle religioni* (a cura di M. Eliade), Milano 2002, pag. 234.

3 M. ELIADE, *Da Zalmoxis a Gengis-Khan*, Roma 1975, pag. 10.

avanzare numerose ipotesi riguardanti la loro origine. Si potrebbe i-potizzare che questa popolazione abbia tratto il suo nome da un antenato licantropo o da un dio in forma di lupo.

Siamo inoltre a conoscenza che a sud del Mar Caspio si estendeva una regione denominata Hyrcania (iranico orientale Vehrkana – iranico occidentale Varkana), letteralmente il significato di questo termine è "il paese dei lupi". Le tribù nomadi che vivevano in Hyrcania venivano chiamate, dagli autori greci e latini, Hyrkanoi "i Lupi".

Fra gli antenati degli Achemenidi, stirpe principesca persiana (VI–IV sec. a.C.), nei territori compresi tra il Mar Caspio e il lago d'Aral, viveva la famiglia *saka haumavarka*[4]. Il loro nome significa "lupi dello *haoma*", detti anche "coloro che si trasformano in lupi (dalla radice iranica *vehrka*) nell'estasi data dallo *haoma*"[5]. Lo *haoma* dell'Avesta[6] corrisponde al *soma* dell'India antica ed entrambi i termini derivano dalla forma ricostruita dell'indo-iranico **sauma*, dalla radice del verbo *sav* "spremere, schiacciare". Non si conosce in cosa consistesse originariamente questa sostanza e se si trattasse di u-na pianta dal potere inebriante in grado di mettere in comunicazione gli uomini con gli dèi e con gli spiriti. Si racconta che la "pianta" del *soma* veniva sottoposta a tre spremiture: al mattino, al pomeriggio e alla sera. Successivamente il succo veniva filtrato attraverso un setaccio di lana ovina e versato in vasi di legno. Dopo averlo versato in alcune coppe e mescolato con dell'acqua, del latte e del latte cagliato, una parte veniva offerta agli dèi e un'altra veniva consumata dagli uomini[7]. I testi antichi riferiscono che questa sostanza conferiva salute, forza e vittoria oltre a provocare uno stato estatico[8].

4 *Ibidem*, pagg. 11-16.

5 S. WIKANDER, *Der arische Männerbund*, Lund 1938, pag. 64.

6 Raccolta di composizioni religiose di diverse epoche e dai differenti contenuti. Cfr. G. MESSINA, *La religione persiana*, in: *Storia delle religioni* cit., pag. 923.

7 P. DE FELICE, *Le droghe degli dèi. Veleni sacri, estasi divine*, Genova 1990, pagg. 213-227.

8 AA.VV., *Religioni del Mediterraneo e del vicino Oriente antico* in: *Enciclopedia delle religioni* cit., pag. 274.

M. Eliade riferendosi al *soma* scrive: «*Il* soma *stimola il pensiero, ravviva il coraggio del guerriero, aumenta il vigore sessuale, guarisce le malattie.* [...] *L'esperienza estatica, infatti, rivela allo stesso tempo la pienezza della vita, il senso di una libertà senza limiti, il possesso di insospettate forze fisiche e spirituali*»[9].

Lo *haoma* potrebbe aver sostituito una bevanda primitiva sacra simile all'idromele; questa ipotesi potrebbe avere un riscontro in uno dei nomi indiani del soma, *madhu*[10], termine che si può affiancare al nome nordico dell'idromele, *mjöðr*. Diversamente si può anche ipotizzare che non vi sia alcun rapporto tra il termine *madhu* e l'idromele dal momento che la parola potrebbe essere intesa come indicante la dolcezza di una bevanda, nel sanscrito l'aggettivo *madhu* "dolce".

9 M. ELIADE, *Storia delle credenze e delle idee religiose*, Firenze 1979, pag. 233.

10 La stessa radice si trova nel gotico *midu*, nell'antico alto tedesco *metu* e nell'antico slavo *medu*. Sul tema vd. M. POLIA, *Furor: guerra, poesia, profezia*, Il Cerchio Iniziative Editoriali, Rimini 1983.

Nella mitologia vedica i *Marut* (sing. *Márya*) "giovane uomo", erano giovani dai comportamenti sovrumani e disprezzati dalla gente[11]. Il significato del termine *Marut* è "brillante, scintillante", ma alcuni studiosi lo accostano alla radice *m-r-i-n* "morire" che insieme al privativo *ut* (*mri+ut*) assumerebbe il significato di "immortale"[12]. Nel *RgVeda*, opera nella quale vengono cantate le lodi degli dèi, i *Marut* sono descritti come una banda di giovani guerrieri chiassosi e bellicosi.

Non si conosce il numero di ragazzi che componevano la schiera dei *Marut*[13], ma secondo il Ramayana (1-46), poema epico indiano, i *Marut* discendono da un figlio mai nato di Diti, madre degli anti-dèi e di Rudra, divinità atmosferica[14]. La leggenda racconta che sul calare del sole Diti si addormentò e Indra ne approfittò entrando nel suo grembo con la folgore e dilaniando in quarantanove pezzi il feto che portava in grembo da questi nacquero i *Marut*[15].

Alcuni testi iranici fanno accenno a "lupi a due zampe", mentre altri, sempre alludendo ai *Marut*, li chiamano *keresa* "briganti, vagabondi"[16]. I componenti di questo gruppo agivano collettivamente e si consideravano tutti fratelli, erano coetanei, provenivano tutti dallo stesso luogo ed erano chiamati i "giovani (*máryah*) del cielo", "i figli del cielo"[17]. Durante i combattimenti erano alleati di Indra, il portatore della folgore (*RgVeda* VIII, 7, 31)[18]. Indra è definito "Capo dei *Marut*" (*Marut-vat*). Altri testi accennano anche a talune rivalità tra il dio e i suoi guerrieri che sono detti anche *índrajyestha* "che hanno Indra alla loro testa". I loro corpi erano ornati con ghirlande, avevano anelli alle braccia e alle caviglie, erano armati di lance, asce, archi e frecce, sulla testa portavano un elmo d'oro e sul petto una piastra forgiata col prezioso metallo. «*Alle vostre spalle, o* Marut, *sono fissate le borchie, al vostro petto le piastre d'oro... esse brillano come il lampo nelle piogge, con armi secondo la loro* svadha[19]...»[20].

Questi guerrieri «*possiedono denti di ferro. Ruggendo come leoni, errano su carri dorati tirati da stalloni fulvi*» (*RgVeda* I, 133, 6). «*Cavalcando i cicloni, dirigono le tempeste e avanzano con gran rumore, cantando. Brutali, benché di umore gioioso, sono temuti da tutti*» (*RgVeda* I, 38, 9)[21].

Georges Dumézil scrive: «*La teologia indoiranica sovrapponeva funzioni e dèi funzionali, che giustificavano, per gruppi umani diversi, morali diverse, tra cui quella dei guerrieri risultava, per sua essenza, inquietante sia per i sacerdoti sia per gli allevatori-agricoltori. Per questi* márya, *solitamente eccessivi, soprattutto nei comportamenti con le donne, doveva valere ciò che si è detto dei* berserkir *scandinavi: più che utili nella lotta, essi erano, in pace, "molesti e malvagi" e perciò generalmente odiati*»[22].

11 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pagg. 142-144.

12 A. DANIÉLOU, *Miti e dèi dell'India*, Como 1996, pag. 126.

13 Il loro numero varia da 21 a 180; cfr. A. BALLINI, *Le religioni dell'India*, in: *Storia delle religioni* cit., pag. 469.

14 Rudra è una divinità che scende dalle montagne del Nord, "toro o rosso cinghiale del cielo, nel suo carro, armato di arco, di frecce e pur di fulmine, e atterrisce gli uomini, apportatore com'è, col suo esercito, di malattie, di flagelli e di morte"; cfr. A. Ballini, *Le religioni dell'India*, in: *Storia delle religioni* cit., pag. 469.

15 A. DANIÉLOU, *Miti e dèi dell'India* cit., pag. 128.

16 G. WIDENGREN, *Der Feudalismus im alten Iran*, Köln 1969, pag. 330.

17 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pag. 143.

18 G. TUCCI, *Induismo*, in: *Le civiltà dell'oriente*, Roma 1958, pag. 570.

19 "Qualità, natura, volontà propria".

20 G. DUMÉZIL, *Matrimoni indoeuropei*, Milano 1984, pagg. 35-36.

21 A. DANIÉLOU, *Miti e dèi* cit., pag. 126.

22 G. DUMÉZIL, *Le sorti* cit., pag. 166.